STEAMES TELJES JÁTÉK »

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

DEPONIA

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB J ZINJA

2 OLDALAS TESZT

OUTLAST II

A szekta rossz, értem?

4 OLDALAS TESZT

LEGO CITY UNDERCOVER

Fordított GTA műanyag kockákból

2 OLDALAS TESZT

SYBERIA 3

Fagyhalál, harmadszor

WARHAMMER 40,000:

DAWN OF WAR III

MEGÉRKEZETT AZ UTÓBBI ÉVEK LEGVÁRTABB STRATÉGIAI JÁTÉKA – TESZT 6 OLDALON!

4 OLDALAS ELŐZETES

STAR WARS BATTLEFRONT II

Üdvözlünk az Erő sötét oldalán!

KIPRÓBÁLTUK

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Ez lenne az idei esztendő meglepetésjátéka?

LEHŰTENÉD A PC-D? SEGÍTÜNK!

4 oldalas cikkben magyarázzuk el, hogyan lesz hatékony a hűtés.

RISING STORM 2: VIETNAM

Ellátogattunk a zöld pokolba, és tetszett, amit találtunk.

SNIPER GHOST WARRIOR 3

Mesterlövészkedés Grúziában, AAA-köntösben.

LITTLE NIGHTMARES

Az utóbbi idők leghátborzongatóbb platformjátéka végre megjelent.

PC GURU 2017. 05.

9 771217 638003 170005

1995 Ft - 6,99 EUR

INJUSTICE 2™
XBOX ONE
INJUSTICE
INCLUDES DARKSEID
16
PS4
INJUSTICE 2
INCLUDES DARKSEID
16
MÁJUS 19.
16
www.pegi.info
XBOX ONE PS4
INJUSTICE 2 software © 2017 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
DC LOGO, and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2017.
NETHERREALM STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)
CENEGA
NETHERREALM
GAMES

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2017/05-ös számához steames Deponia PC-s játékot csomagoltunk. A tartalomjegyzéknél található kód azonban nem Steam-kulcs, azt a weboldalunkon kell beváltani. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2017. MÁJUS
RENDEZVÉNY RENDEZVÉNY HÁTÁN

Ez az április nemcsak azért volt izgalmas a PC Guru életében, mert megjelent a 2017-es esztendőre időzített Microsoft különszám, hanem többek között azok miatt a rendezvények miatt is, amelyeken részt vett a gurusok apraja-nagyja. Igen, rendezvényeket írtam, többes számban: bár korábban csak a MondoConba olvadt PC Guru Show-n találkozhattatok velünk, ezen a szép tavaszon a budapesti PlayIT-en is kint voltunk, ami nemcsak egy tartalmas hétvégi programot jelen tett, de remek lehetőség is volt arra, hogy még közelebb kerüljünk olvasóinkhoz. Szóval ezúton szeretném megköszönni mindenkinek, aki kijött valamelyik rendezvényre és megkeresett bennünket – srácok, nélkületek ennek az egésznek feleennyi értelme sem volna!

Most pedig, hogy kiérzelgősködtem magam, két dolgot teszek: egyrészt szívatom Christ egy kicsit, mert azt úgyis szereti (na meg aztán egy szép napon úgyis látványos bosszút áll majd valamelyik Ezzel játszunk-videónk felvétele során); másrészt gyorsan ismertetem a májusi PC Guru tartalmát, mert bár a nagy nyári uborkaszezon lassan bennünket is elér, ebben a hónapban még bőven akadnak olyan nagy durranások, amiket mindenképp bemutatunk nektek.

Kezdjük a sort az előzetesekkel, amelyek közül terjedelmét tekintve kiemelkedik a 4 oldalas Star Wars Battlefront II cikkünk. A Csillagok háborúja galaxisának saját Battlefield-vadhajtása 2015-ben csalódást okozott ugyan, az idei felvonás azonban mindenből többet, jobbat ígér – meglátjuk, mit tartanak be ebből az EA-nél, az ugyanis már most biztos, hogy papíron kötelező vételnek tűnik a program. Bár mezei bemutató csak ez az egy került a lapba, az Early Access-rovat most is tartalmaz érdekes darabokat. Itt van kezdetnek az internetes csatatereket egyszeriben letaroló Playerunknown's Battlegrounds, ami már most milliók kedvence, pedig még kész sincs (DayZ-szindróma?), valamint az Euro Truck Simulator 2-nek konkurenciát állító On the Road, amely a virtuális kamionozás szerelmeseit szólítja volánhoz.

Tesztekből is szépen kijutott a hónapra. A borítónkat immár másodszor díszíti a Warhammer 40,000: Dawn of War III, amely Chris szerint igenis remek MOBA-RTS hibrid lett – ezt egyébként 6 oldalon bizonyítja be nektek a Guru legrégebbi aktív szerkesztője, külön kitérve az egységekre. Befutott tovább a PC-s LEGO City Undercover, ami afféle legósított GTA, na meg a vegyes fogadtatású Sniper Ghost Warrior 3, ami annak ellenére, hogy kapott hideget-meleget, szerintünk nem is lett olyan rossz. Megjelent továbbá a sokak által várt Outlast 2, hogy rossz álmokat hozzon az azokért egyébként bolonduló Böjtire, valamint befutott a Full Throttle című klasszikus kalandjáték felújított változata, ami akkora retrópofon, hogy a '90-es évek adják a másikat.

Ami rovatainkat illeti, új hardveres írót avatunk Hunork személyében, aki a PC-k hűtésének fontosságáról és mikéntjéről regél 4 teljes oldalon, Lor pedig ismét interjúzott, méghozzá ezúttal egy stúdióvezetővel, akitől sok érdekes dolgot megtudhattok a játékfejlesztés mibenlétéről. Na de ja, ha megbocsátotok, én most megyek, mert még maradt némi pálin… izé, csoki a majálisról.

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

ÁPRILISI VÉGÉN LEZAJLOTT MIND A TAVASZI PC GURU SHOW, MIND PEDIG A BUDAPESTI PLAYIT, KÉRDÉSÜNK PEDIG EZEKHEZ A RENDEZVÉNYEKHEZ KAPCSOLÓDIK: MI VOLT ÉLETED LEGEMLÉKEZETESEBB RENDEZVÉNYI ÉLMÉNYE ÉS PONTOSAN MIÉRT?

Chocho
Azt kell mondjam, hogy a legelső, még MondoCon-mentes PC Guru Show 2014-ből, aminek a teljes stage-tervét én szerveztem. Elképesztően nagy élmény volt, mindenki kitett magáért, és máig hihetetlen, hogy a relatíve kevés tapasztalatunk ellenére milyen jól sikerült az egész.

Böjti
Legnagyobb élményem talán az, hogy újra színpadra kellett állnom, ami miatt egyébként mindig kellemetlenül éreztem magam. De az kifejezetten jó volt, hogy majdnem minden Guru Show során találkoztam pár régi ismerősömmel, akikkel nagyon jó érzés hosszú évek után összefutni.

Chris
Számomra könnyű a válasz, ugyanis ez egy verseny volt, amit meg is nyertünk. Az esemény neve Dragon Age Warden's Quest volt, ahol 24 órán át kellett játszani a játékkal. Még nyereményt is kaptunk, amit végül eladományoztuk jótékony célra. Máig álomszerű a történet.

Peti, a dizájner
Nekem rendezvényes élményem a PC Guru Show, ami kifejezetten gamer kiállítás. A beöltözős hős királyok és harcias, mangatestű, 8 farkú rókalányok tetszenek. Jómagam régi rendezvényeken szocializálódtam, ahol sajtot meg kertigépet lehetett venni, a háttérben fehérnemű-bemutatóval.

JohnBart
Egy volt kollégámmal egyszer betévedtünk a Diablo 3: Reaper of Souls hazai launch estjére, és ha már ott jártunk, beneveztünk a helyi sörivó versenyre, amit legnagyobb meglepetésemre fölényesen meg is nyertem. Az ott nyert egérpadot azóta is használom.

Bate
Bármilyen rendezvényre gondolok (legyen szó olyanról, ahol felléptem, vagy olyanról, ahol látogató voltam), mindig az jut eszembe, hogy a legnagyobb élmény az volt, mikor végre hazaértem a nyugodt és csöndes lakásba, és beleeshettem a pihe-puha, kényelmes ágyikómba.

Lor
Sokféle rendezvényre járok, de a legemlékezetesebb a tavalyi Brain Bar volt. Az első sorból hallgathattam Chris Hadfield, a híres kanadai űrhajós előadását, miközben az a James Young nevű srác ült mögöttem, aki a Konamitól kapott Metal Gear-témájú műkezet.

Siklara
Mivel volt egy páréves kőkemény animés-mangás időszakom, akkoriban minden animecon egy élmény volt, ahová falkában jártunk, de annak különösen örültem, amikor magyarul is megjelentek olyan örök kedvenceim, mint a Hellsing, amit ráadásul végig lektorálhattam is.

wilson
A tavalyi gamescomon egy kereskedelmi prezentáció előtt az előtérben lévő PC-k előtt ülve várakoztunk, amiken az Elder Scrolls: Legends futott. Egyszer csak megjelent maga Pete Hines, és elkezdett hihetetlen lelkesen magyarázni és útmutatásokat adni.

Midnite
A legfrissebb élményem talán a legjobb: év elején, a South By Southwest expo részén, a NASA standjánál volt alkalmam kipróbálni a HoloLens-t. Azt hittem, VR-veteránként nem fog meghatni a cucc, de a Marson állni a Curiosity Rover mellett csodás élmény volt.

Tartalom

34

TESZT

SYBERIA 3

Klasszikus klikkelgetős kaland a színen, méghozzá a kultikus fajtából. De vajon az eltelt évek alatt sikerült felzárkózni a mai igényekhez?

38

TESZT

OUTLAST 2

Az első rész kicsit felrázta a műfaj jellemzőit, a második a zsáner határain is túllép, és a megbotránkoztatásra helyezi a hangsúlyt.

40

TESZT

LITTLE NIGHTMARES

Gyermeki rémálmok és félelmek a köbön, a korábban családi videojátékokat alkotó brigád egy igazán sötét platformert készített.

56

TESZT

SNIPER GHOST WARRIOR 3

Távcsövessel fejlövéseket osztani mindig is szerettünk, ha pedig ehhez még egy Far Cry-mechanika is társul, az már csak a hab a tortán.

ELŐZETES

008 Star Wars Battlefront 2

EARLY ACCESS

012 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
014 P.A.M.E.L.A.
016 Rising Storm 2: Vietnam
018 Wartile
020 On the Road

TESZT

024 Warhammer 40,000: Dawn of War 3
030 Full Throttle Remastered
032 Hearthstone: Journey to Un'Goro
034 Syberia 3
036 Voodoo Vince: Remastered
038 Outlast 2
040 Little Nightmares
042 LEGO City Undercover
046 Shiness: The Lightning Kingdom
048 Expeditions: Viking
050 Deus Ex: Mankind Divided Season Pass
052 Train Mechanic Simulator 2017
054 Bayonetta
056 Sniper Ghost Warrior 3
060 Man O' War: Corsair Warhammer Naval Battles
062 Marvel's Guardians of the Galaxy: The Telltale Series Episode I.
064 Bulletstorm: Full Clip Edition
066 Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix
068 Yo-kai Watch 2: Bony Spirits
069 Mario Kart 8 Deluxe
070 MLB The Show 17

HARDVER

084 Hardver és Tech hírek
086 MSI GTX 1080 ti Gaming X teszt
087 Acer Predator Z1 teszt
088 A számítógépek hűtése
092 Windows 10: The Creators Update
094 Acer Predator 17 teszt

ROVATOK

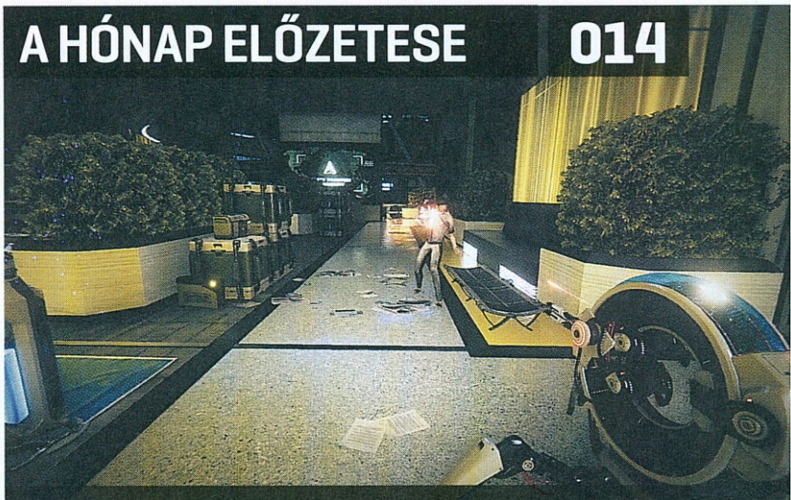
072 Láthatatlan hősök
076 Klasszikusok újrajátszva
078 Radar alatt
082 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 060

MAN O' WAR: CORSAIR – WARHAMMER NAVAL BATTLES

Hajózás, orkok, meg ugye Warhammer, mert az utóbbi időben nem lehetünk meg a sajátos univerzumban játszódó programok nélkül. A probléma mondjuk nem a túlkínálat, hanem inkább a tartalom és a minőség, ami még mindig félkész játékot mutat.

A HÓNAP ELŐZETESE 014



P.A.M.E.L.A.

Túlélés, horror... ezek azok a szavak, amiknél a sokat látott játékos szinte egyből ugrik a következő adatlapra, pláne ha Early Access címről van szó, mégis, azt kell mondjuk, hogy a P.A.M.E.L.A. olyan program, amire valóban érdemes odafigyelni.

A HÓNAP JÁTÉKA 024

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR III

Azt mondják, haladni kell a korral, a kultikus Dawn of War fejlesztői pedig pontosan ezt tették, elvégre míg az RTS műfaját eredeti formájában sokan halottnak vélik, a MOBA térhódítását nem lehet figyelmen kívül hagyni. Ennek a két zsánernek a keverékéből született meg a harmadik epizód, ami minden téren remekel.

TELJES JÁTÉK:

B21TKXTOXMQBOW1XCK20

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: UYR2JV7S

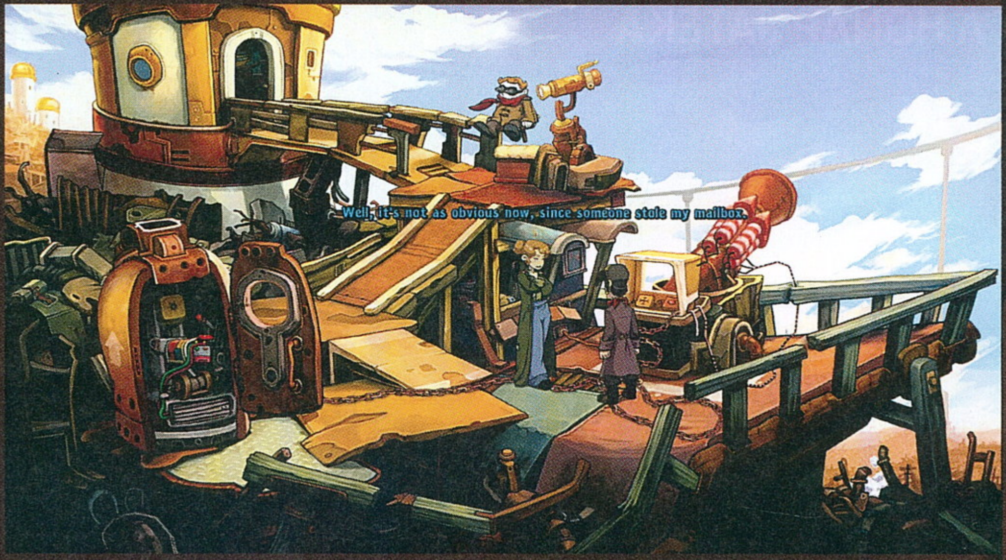
Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 8-as verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. június 15-éig érvényes.

VISSZA A HŐSKORBA

DEPONIA

[ÍRTA MCMACKO] **Rufus kalandjait és Deponia históriáját manapság már a videojátékok történelemkönyvei is felemlegetik – a német fejlesztők sorozatukkal ugyanis ízlésesen, okosan és egyben modern módon idézték meg a hőskort. A mondakör legelejére ugrunk most, és minden Guru-olvasót meginvitálunk egy vicces kalandozásra! Kurzorra fel, indulhat a fejtörés és a rekeszizomedzés!**

A kalandjáték műfaja a videojátékok legpatinásabb, legértékesebb intézményei közé tartozik. A nyolcvanas évek végétől, a Commodore 64 párszáz kilobájtos kalandjain át, az Amiga gyönyörű hátterein keresztül a pécés CD-ROM-ok akkoriban még hihetetlennek tűnő lehetőségeihez érve egy eszméletlenül izgalmas és szórakoztató fejlődésen ment keresztül a zsáner. A kalandjátékok között is legkiválóbbnak tartott point and click (azaz kurzorral mutass rá és kattints) mechanika volt a közönség kedvence, ami nem is csoda. Ezek a programok nemcsak a rejtvényekkel, valamint az intelligensen, sokszor viccesen megírt dialógusokkal lopták be magukat az emberek szívébe, hanem a festői hátterekkel is. Akkortájt a játékos számára nem kellett még csak 256 szín sem, hogy el tudjon vonatkoztatni a jelentől és a valóságtól. Az igazán jó kalandjátékok mesteri díszletei között egy kész utazást élhetett át az ember, miközben pusztán egy monitort bámulva képzelte oda magát Guybrush Threepwood, Roger Wilco, Malcolm, Rincewind és más sok-sok más hírhedt kalandor mellé. A történethez hozzátartozik, hogy a kétdimenziós megjelenítés után betört a 3D-reneszánsz, ez pedig nem állt jól a műfajnak. Mi több, a kalandjátékok halálát ekkor már többször is megénekelték a nagyokosok. Aztán telt-múlt az idő, a független fejlesztők és idővel a nagyok is újra felfedezték a stílust. Mi több, arra is rájöttek, hogy egy tehetséges kis csapattal jó befektetés lehet ismét point and click kalandokat fejleszteni – a játékosok ugyanis közel sem felejtették el a szívükhöz oly közeli zsánert. A nagy feléledés után pedig záporoztak a jobbnál jobb, modern felfogásban készült címek. Ilyen remekmű jelenlegi teljes játékunk, a Deponia is.



A SZEMÉTDOMB TETEJÉN

Klasszikus alapfelállás következik. Olyan szinten klasszikus, hogy akár több filmben és sci-fi sztoriban is láthattunk már hasonlót. Hősünk (nevezzük nevén: Rufus) Deponia szemétbolygó Kuvaq városkájának semmirekellő lakosa, a lerakat léha lézengője. A bolygóról azt illik tudni, hogy egy óriási kacattenger borítja, ahol semmilyen jövőkép, pozitív reménysugár nem terem a lelkes fiatalok számára. Rufus ugyan fiatalnak mondható, de lelkesnek semmiképp sem. Egy munkanélküli, nagypofájú szájhősről van szó, akinek fő vágya, hogy az alja világot elhagyja, és bármilyen áron is, de feljusson az Elysiumba. Az Elysium (a hasonló című mozival párhuzamosan) egy égi csodavárost rejt, jómódú dzsentrikkel, modern körülményekkel, és persze mindenféle olyan lehetőséggel, amiről egy naplopó csak álmodozhat a szeméthegy tetején. A menekülés persze nem lesz egyszerű – Rufus a történet elején összeakad egy elysiumi robocsibével, amely természetesen több értelemben is megszédíti a hősünket. A történet persze messze nem csak egy „fiú-lány" sztori. Bőven előkerülnek az utópisztikus sci-fire jellemző dolgok – a sorozat jellemzője, hogy meglepően sötét pillanatokat is képes felvillantani –, és természetesen egy olyan tényező is a forgatókönyv szerves részét képzi, amely a Deponia érdemei között is talán a legfontosabbá növi ki magát.

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment

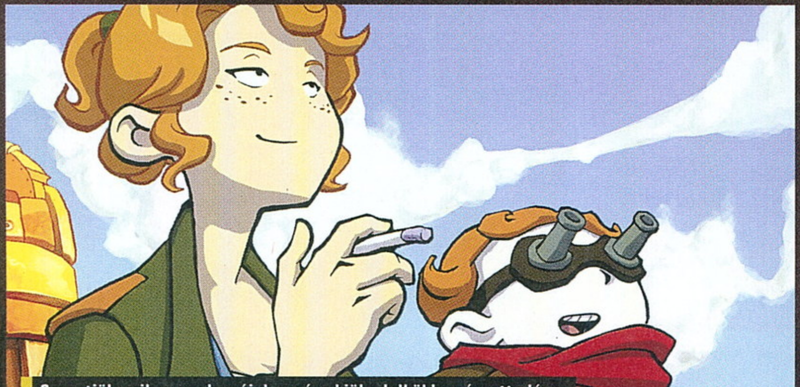
MŰFAJ
point and click kalandjáték

INFO

MEGJELENÉS
2012.08.07.

ÁR
A steames verzió 20 euro, avagy nagyjából 6230 forint

GÉPIGÉNY
2.5 GHz egymagos vagy 2 GHz két magos CPU, 2 GB RAM, OpenGL 2.0/DirectX 9c, 5 GB szabad tárhely.



Szeretjük, mikor az olvasóink arcára kiül a lelkükben érzett elégedettség, és bizony a kép alapján úgy tűnik, ez is erős szám lett.

HUMOR, AHOGYAN SZERETJÜK

Ez az elem pedig a humor, amely mesterien próbálja követni a kilencvenes évek nagy kedvenceinek jellegzetességeit. A dumákban bőven találni prosztó poént, százával jönnek az agyasabb, néhol a negyedik falat is áttörő szövegek, és bizony akad olyan humor is, amely görbe tükröt tart a társadalom vagy úgy általában a játékos elé. Rufus egy hihetetlenül jól eltalált karakter, akinek mind az animációja, mind a hanglejtése (Kerry Shale, mint szinkronszínész, remek formáját adja!), mind pedig a mihaszna jellemének karikatúra jellege is remekül működik. A többi karakter sem rossz, és a gonoszokat megformáló Organonok is ügyesen eltalált antagonisták, de abszolút Rufus áll a reflektorfény közepén. Ami pedig mindezek ismeretében tagadhatatlanná válik: a készítők mind a dramaturgiával, mind pedig a humor stílusával a régi kalandjáték-rajongók ingerközpontját próbálják meg letarolni, majdnem teljes sikerrel. Aztán lehet, hogy velem van a probléma, de egy kifogásom azért akad a Deponia stílusával kapcsolatban. A játék közben képtelen voltam attól a szubjektív meglátástól szabadulni, hogy az egész játékot átjárja egy kis európai/németes hatás is. Tudjátok, olyasmi hangulatra kell gondolni, amely általában a Daedalic játékainál és korábban a Pendulo kalandokban is felszínre tört. De biztosan lesz olyan játékos, akinek pont ez a jellegzetesség rakja fel majd a cseresznyét a habos tortaszelet tetejére. (Én köszönöm szépen, szívem mélyén azért megmaradnék a Gilbert- és Pratchett-iskolánál.)

Vicces, jópofa, ráadásul jól is néz ki a rajzolt stílusával. A Daedalic kalandjátékai kifejezetten szerethetőek, és általában az árukat is tartják.

STÍLUSGYAKORLAT

A Deponia esetében a klasszikus játékmechanika és a modernizálás ügyes összehangolását is illdomos megdicsérni. A készítők végig figyeltek arra, hogy a kilencvenes években elharapódzó grafikai giccsparádé és vizuális burjánzás ne menjen a játékmenet rovására. Bár a Deponia hátterei is tobzódnak a részletekben (Naná, egy képregényes-rajzfilmes kalandjátéknál ez a minimum!), a készítők egy space vagy középső egérgomb lenyomásra megmutatják a használható, interaktivitással kecsegtető tárgyakat és terepelemeket. Ez nagyban segíti a navigációt, és eliminálja azt a rettenetesen hajtépős szokást, amit annak idején csak „pixelvadászatnak" hívtunk. A másik ilyen mechanikai okosság, hogy Rufus meglepően sokat elárul a tárgyak lehetséges felhasználási lehetőségeiről – erre szükség is lesz, mert olykor hamar teleszalad az inventory. Szerencsére agyeldobós, nyakatekert megoldásokat csak nagyon ritkán várnak el tőlünk a germán fejlesztők. Arra figyeljetek, hogy ha valami a rajzfilmes logika mentén poént vagy működő megoldást rejthet, ne legyetek restek rápróbálni. Jó eséllyel megtalálhatjátok a megoldás kulcsát! A minijátékok is helyükön vannak, és a három fő helyszínen lezongorázott végigjátszás során sem érezzük őket tolakodónak vagy oda nem illőnek.

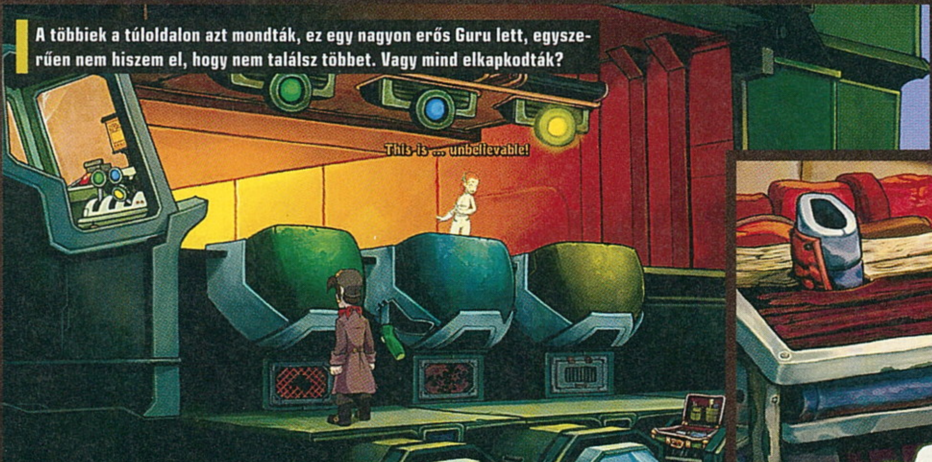
A TECHNIKAI HÁTTÉRRŐL

Mint láthatjátok, pár hasábbal odébb a gépigénynél, a PC Guru szerkesztőségének képernyővel és egérrel felvértezett Kenyérpirítóján™ is elfut a program. Laptopot használók figyeljenek rá, hogy a különálló GPU-ról esetleg vissza kell majd váltani a gyári, beépített megoldásra (Intel HD4000 szintű kártyán is tökéletesen megy a program). A látvány minden szempontból megállja a helyét 2017-ben is, a hangokról nem is beszélve. Oké, a zenék garantáltan nem kerülnek majd be a Video Games Live repertoárjába, de ez legyen a legnagyobb probléma a prezentációval. Bár a Deponia-sorozat forgatókönyvbéli időhúzásai és későbbi részeinek furcsa befejezései megosztják a közönséget, az első rész a mai napig is megáll a saját lábán. Mi több, az utóbbi idők legjobb grafikus point and click kalandjátékai között is előkelő helyen tanyázik. Nincs más hátra, mint hogy mi is jó szórakozást kívánjunk az önfeledt kalandozáshoz.

PS: Ne feledjétek – elakadáskor csak akkor guglizzatok rá a megoldásra, ha már minden eszetekbe jutó kombináción túl vagytok, és esetleg a rápihenés sem segített a továbbjutáson.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindösszesze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**



A többiek a túloldalon azt mondták, ez egy nagyon erős Guru lett, egyszerűen nem hiszem el, hogy nem találsz többet. Vagy mind elkapkodták?

MEGINT CSILLAGOKAT LÁTOK

STAR WARS BATTLEFRONT II

EA

[ÍRTA MIGUEL]

ÓRIÁSI HULLÁMOKAT VERT MAGA KÖRÜL A STAR WARS BATTLEFRONT 2015-BEN, DE PÁR NAP ALATT KIDERÜLT, HOGY AZ ELKÉPESZT GRAFIKAI KÖRÍTÉS EGY GYORSAN MEGUNHATÓ, CSUPASZ DRÓTVÁZAT TAKART, AMI HATALMAS CSALÓDÁST OKOZOTT A RAJONGÓKNAK. VISZONT A FOLYTATÁS ÁLLÍTÓLAG CSÖPÖGNI FOG, ÚGY TELE TÖMTÉK MINDENNEL.

Egészen hihetetlen, hogy több mint két évtizedet kellett várnunk arra, hogy ismét egyjátékos sztorimóddal és többjátékos, monumentális csatákkal is rendelkező, vérbeli Star Wars-játékot kapjunk egy fejlesztőtől. Ennél is hihetetlenebb, hogy a játék címe (leszámítva egy kettőspontot), nem is változott.

Páran talán most a szívükhöz kapnak, hogy hogyan mondhatom azt, hogy nem volt hasonló játék, mikor 2015-ben a Star Wars Battlefrontban sem kellett fellépni a netre – de szögezzük le gyorsan: az első részben történet még annyira sem volt, mint tartalom. A lényeg, hogy a folytatásban minden téren próbálnak a két évvel ezelőtti játék fölé nőni, és a mostani bemutatónkban összeszedjük az összes kis információmorzsát, ami csak elérhető, mind egy-, mind többjátékos vonalon, és néhány egyéb szempontból is kivesézzük a produkciót.

VAN ŰR RENDESEN

Viszont elsőre maradjunk még mindig a szóló kampánynál. Talán nem lenne olyan nagy az az űr, ha gonosz emberek nem határoznak úgy, hogy a Star Wars 1313 soha nem láthatja meg a napvilágot, és emiatt talán nem lennénk ennyire kiéhezve egy olyan SW-játékra, amely nemcsak akciót ad, de emlékezetes történetet is. Ezért is olyan nagy szó, hogy az SWBF2 végre nem mismásolja, kenegeti vagy alibizi el a dolgot, és (ha minden igaz) ezen a téren sem kell csalódnunk.

Na, most azért senki ne számítson Mass Effectre, pláne Witcherre, de ahhoz képest, hogy mégiscsak egy akciójátékról beszélünk, az első részletek ígéretesnek tűnnek. Eleve, a SW-univerzum egyik legizgalmasabb időszakában játszunk majd: a lázadók felrobbantották a második, még épülőfélben lévő halálcsillagot, Darth Vader belehajította az uralkodót a valamiért a lakosztályában tátongó óriási verembe, nyertek a jók. Vagy, hogy filmcímekkel foglaljam össze: A Jedi visszatér és az Ébredő erő (vagyis a hatodik rész és a harmadik rész rebootja) között járunk.

És itt jön a csavar, ami miatt talán még a legfásultabb rajongó is felnéz a reggelire ropogtatott gabonapehelyből: a sötét

ADATOK

KIADÓ
EA

FEJLESZTŐ
EA DICE

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.11.17.

STÍLUSMINTA

Star Wars Battlefront
2015 (EA)

Battlefield 1
2016 (EA)

Hogy történetből is jutott a Battlefront 2-be, az nagyon nagy öröm, ráadásul végre a Birodalom oldaláról is belefolyhatunk az eseményekbe.

oldalon játszunk majd. Egy Iden Versio nevű fiatal nőt irányíthatunk, aki nem mellesleg az uralkodót szolgáló elit egységek egyikének kapitánya. Iden nem valami messzi-messzi galaxisba szakadt janicsár, nem rabolták el, nem fenyegették semmivel: a lány apja valami nagykutya a birodalmiaknál, és ahogy a bányászok gyerekeiből is csak ritkán lesz rakétamérnök, úgy a birodalmi nagykutyák lányának is kinéz valami szaftos elitalakulatos meló.

FILMEK KÖZT SZABADON

A hírek szerint a sztorimód a filmek közti, jó 30 év eddigi ürességét teljesen átíveli majd, ami jó hír, hiszen egyrészt így meglehetősen nagy szabadságot kapnak a készítők, nem kell attól félni, hogy folyamatosan a mozikból ismert jelenetek közé feszül a játék, másrészt 30 esztendő nagy idő, szóval lesz hely mindenféle új ötletnek (avagy DLC-knek, hogy egy kicsit rosszmájúak legyünk).

A 2015-ÖS BATTLEFRONT A KÜLCSÍNNEL EGYBŐL LEVETT MINKET A LÁBUNKRÓL, CSAK HÁT SAJNOS A TARTALOM NEM VOLT TÚL ERŐS. EZÚTTAL TALÁN EZ VÁLTOZIK.

Aztán mikor eljön a Halálcsillag 2 robbanásának napja, Iden egysége, az Inferno szakasz nem sokáig marad feladat nélkül: az ő dolguk bosszút állni mindenkin, akinek köze volt a szabotázshoz. Hogy a feladatot honnan kapják, az is érdekes kérdés, de a válasz nem túl bonyolult. Az uralkodó természetesen nem véletlenül lett egy galaxist átölelő birodalom elnöke, előre gondolt arra az eshetőségre, hogy elpatkol még azelőtt, hogy A Nagy Tervet sikerülne végrehajtani. Az ebben az esetben öntudatra ébredő robotokba táplálta a szellemét, amik folyamatosan képesek tartani a gonoszsági és kegyetlenül parancsolgatási szintet még akkor is, ha az eredeti ötletgazdát belehajítja a semmibe az univerzum leglassabban lelkiismerethez jutó, fekete ruhás karaktere.

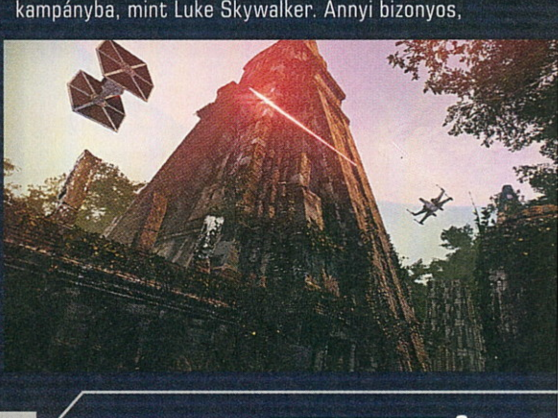
Azt ugye tudjuk a hetedik részből, hogy a Birodalom, pontosabban az uralkodó és óriási bázisának legyőzése nem feltétlenül azt a világbékét hozta el, amit a Miss Universe-en felvonuló lányok várnak, vagyis egyértelmű, hogy Iden egységének átvitt értelemben az lesz a feladata, hogy a lázadók látszólag teljes sikerét valahogy összeférceljék azzal a semmiféle boldogságot nem mutató világgal, amit a mozikban láttunk a harmadik trilógia nyitófilmjében.

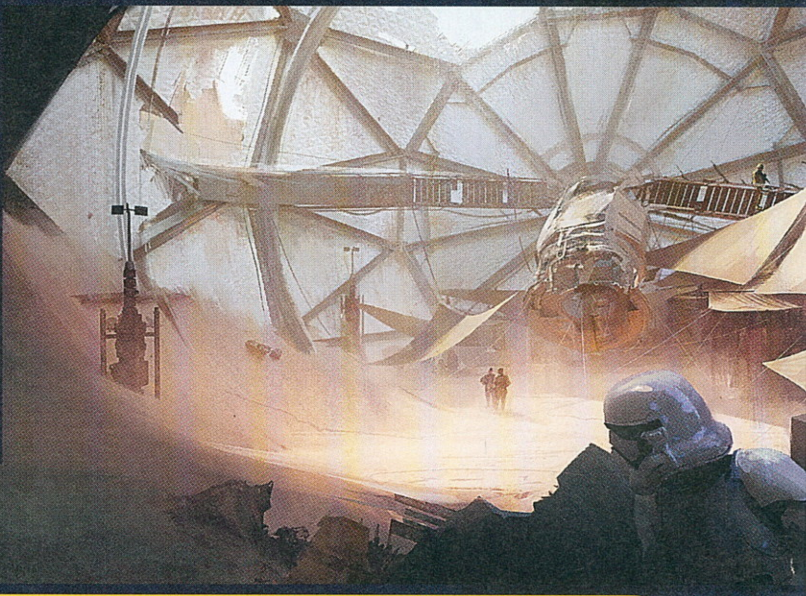
Érdekes, és eddig egyáltalán nem kibontott alap lehet az, hogy a főszereplő nem simán csak a túloldalról mutatja meg, milyen is a háború, de térdig gázolunk majd abban az ideológiában, amit eddig csak a lázadók oldaláról láttunk, és onnan nézve természetesen gonosznak is gondoltunk. Az uralkodó egyértelműen egy őrült, Darth Vader sem valószínű, hogy viccből hívja az Erő sötét oldalának azt, amelynek ő fogadott hűséget – na de hogy néz ki ez az egész a sakktábla alacsonyabb rendű figurájának szemszögéből?

Iden motivációja (eleinte legalábbis mindenképpen) abból táplálkozik, hogy a mocskos terrorista lázadók meggyilkolták a számára a rendet, a békét és biztonságot jelképező birodalom vezetőjét. Teljesen elfogadható, hogy kérdés nélkül fogadja el a bosszúhadjáratra indító parancsot. A készítők úgy alakítják majd a helyzeteket, hogy Iden és csapatának tagjai hősies, bár eddig nyilván kevéssé értékelt katonáknak tűnjenek. Hogy a morális dilemmákkal hányszor futunk majd össze, pontosan nem tudni – annyi biztos, hogy lesznek döntéshelyzetek, melyek elméletileg a történetre is kihatnak, de ennél többet egyelőre senki nem volt hajlandó elárulni az újságíróknak.

Hasonlóan kevéssé kifejtett rész az is, hogy kerülnek olyan hősök az egyszemélyes kampányba, mint Luke Skywalker. Annyi bizonyos,

Már a két évvel ezelőtti epizód is brutálisan festett, így a látványon egyáltalán nem lepődünk meg, csak tartalom is legyen mellé.





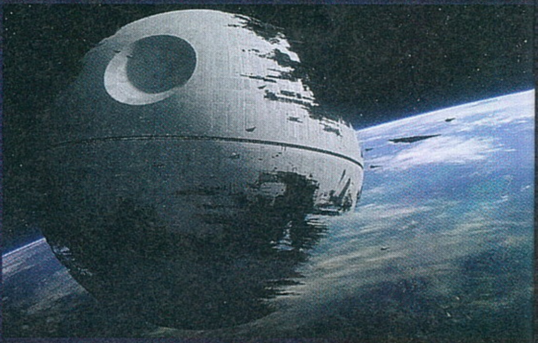
NEM LESZ BÉRLET! VAGY INKÁBB DE!

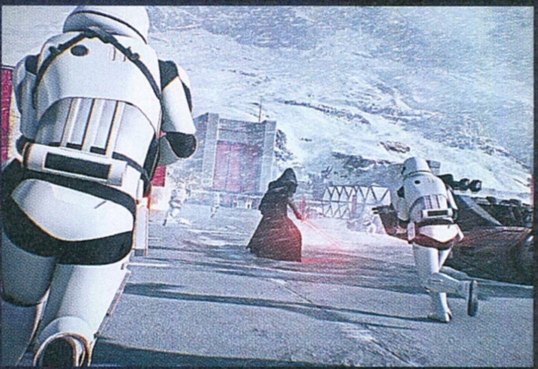
A CIKK ÍRÁSÁNAK IDEJÉN NEM LEHET TUDNI, KAP-E BÉRLETES LEHETSÉGET A JÁTÉK – AZ ELS INFÓK MÉG ARRÓL SZÓLTAK, HOGY A FEJLESZTK SZERINT NAGYON LERONTJA A JÁTÉKÉLMÉNYT, ILLETVE CSÚNYÁN ÖSSZETÖRDELI A KÖZÖSSÉGET, HA EGY-EGY KIADÓSABB MULTI NAGYOBB RÉSZÉT CSAK FÉL TUCAT DLC MEGVÁSÁRLÁSA UTÁN LEHET JÁTSZANI. FONTOS APRÓSÁG AZONBAN, HOGY EZT A FEJLESZTK GONDOLJÁK, MÁRPEDIG AZ AKARATUK ÉS VILÁGNÉZETÜK NEM MINDIG ESIK EGYBE A KIADÓÉVAL. ENNEK MEGFELELEN AZ EA TERMÉSZETESEN NEM ERSÍTETTE MEG, HOGY NEM LESZ VALAMIFÉLE PÉNZES DLC-CSOMAG, DE TÉNY, HOGY AZ ELZ BATTLEFRONT BÉRLETÉT CSAK AZ NEM GYLÖLTE, AKINEK INGYEN ADTÁK. HOGY MILYEN MEGOLDÁST VÁLASZTANAK A FOLYTATÁSBAN, MÉG NEM TUDNI.

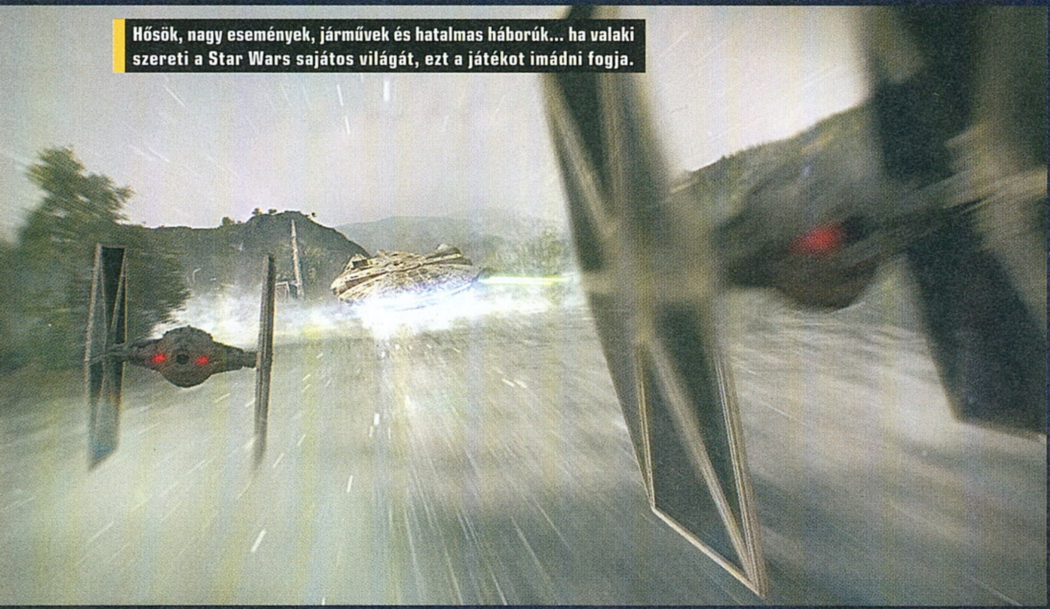
hogy játszható karakterek lesznek, de hogy mi a szerepük, azt homály fedi. Nem kevés bizakodásra ad okot, hogy a Spec Ops: The Line történetének vezető írója, Walt Williams felel a SWBF2 cselekményéért is, és ha valakitől, tőle várhatunk megható, alaposan kidolgozott vagy egyszerűen csak mellbe vágó ötleteket. Fontos, hogy Iden embereivel nem a gonosztevők szerepét kapja, egyszerűen csak olyan szempontból láthatjuk a történteket, amilyenből korábban sosem. Látatlanban persze kár lenne év játéka díjakat osztogatni, de az biztos, hogy az eddig nevetségesen fekete-fehér Star Wars-univerzumnak nagyon jót tesz majd egy kis szürke.

Maradva az egyjátékos módnál, de végre elszakadva kicsit a sztoritól: bőven van ígéret arra is, hogy játékmechanikai szempontból is kapunk egy kevéske csemegét. Eleve lesz egy kis droidunk, aki első ránézésre semennyire sem cuki, cserébe drónként repkedve a harcban és a fejtörők megoldásaiban is segíthet majd minket. A főszereplő páncéljának hátáról lecsatlakozó droid elsőre nem tűnik rossz ötletnek, ahogy az sem, hogy Iden, illetve az Inferno osztag többi tagja nem egyszerű katona, az űrhajóvezetésben egyaránt jeleskednek, így bőven lesz lehetőségünk kivenni a részünket az egyes helyszínek felett folytatott légi és űrcsatákból is.

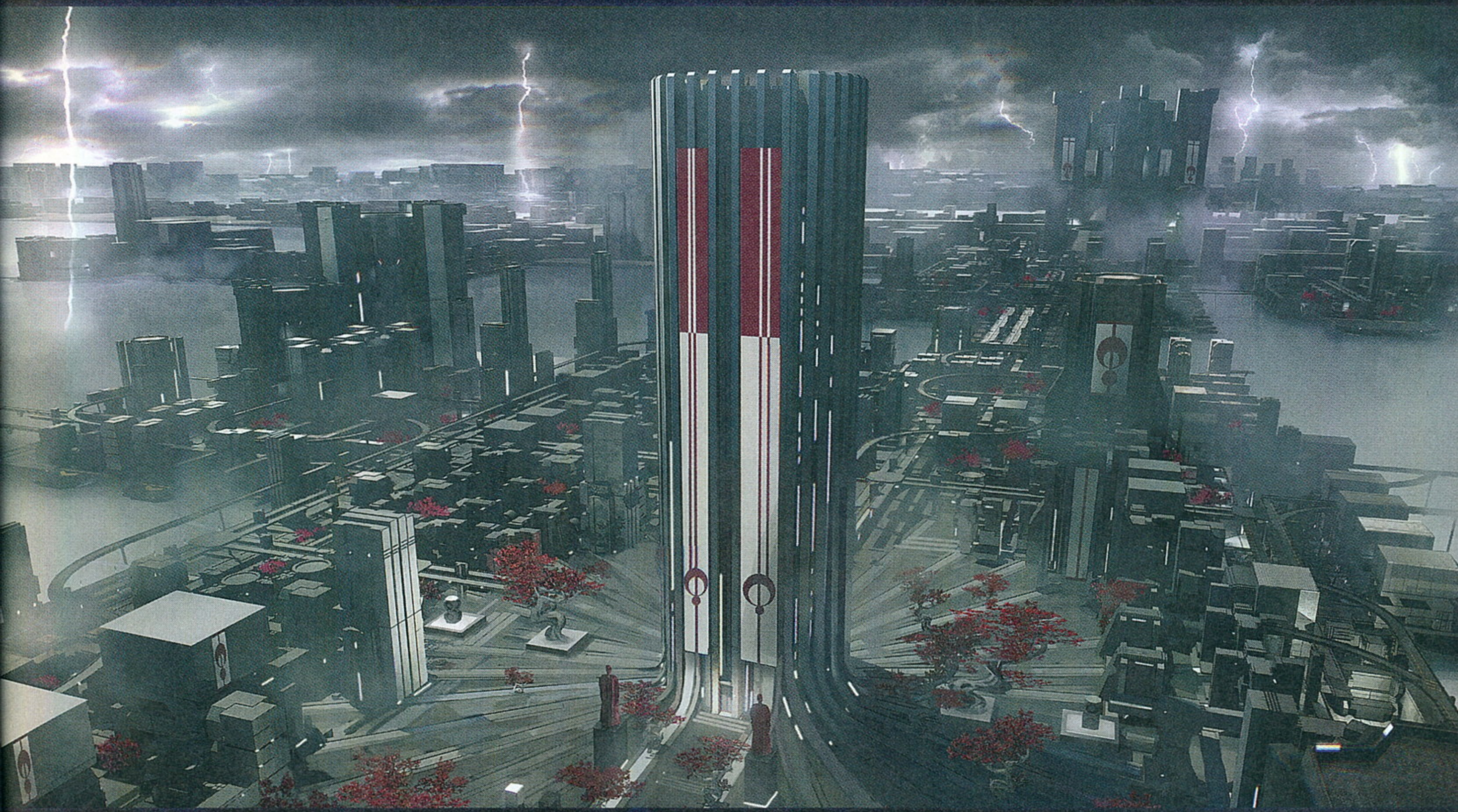
Érdekesség ugyanakkor, hogy bár a fentiek alapján nem lenne meglepő, ha az egyjátékos mód egyben a multi előszobája lenne, és az ember szinte várja, hogy felbukkanjon az a baromság, mikor a multit belekeverik az egyjátékos mód csatáiba, de ilyesmiről szó sincs. A sztorimód teljesen önálló egység, cserébe nem ad semmilyen fegyvert vagy páncélt, így a kizárólag a multi miatt izgalomba jövők sem buknak semmit, ha nem próbálják ki.







Hősök, nagy események, járművek és hatalmas háborúk... ha valaki szereti a Star Wars sajátos világát, ezt a játékot imádni fogja.



HŐSÖKKEL, CSATÁBA

Ugyanakkor nagyon úgy tűnik, hogy a játéknak két kihagyhatatlan játékmódja lesz: a sztorimód kikerekítése mellett a multit sem hagyják meg olyannak, mint a bődületes hype után azért komolyat eresztő előző részben. A fejlesztést a Battlefieldekből ismerős DICE végzi, és látszik is a (szabadjára engedett) kezük nyoma a terméken, ugyanis elég sok dolgot kukáztak a 2015-ös elődből. A legnagyobb újítás valójában inkább csak ésszerűsítés: a Star Wars Battlefront 2-ben ugyanis jönnek a karakterosztályok, pont úgy, ahogy azt minden valamirevaló, csapatalapú, az együttműködést szorgalmazni próbáló multiban megszokhattuk már.

Ez azonban nem jelenti, hogy összesen négy darab, egyenként teljesen ugyanolyan kaszttal kell beérnünk, az ígéretek szerint ugyanis elég komoly változtatásokat hagynak majd meg lehetőségnek, melyek tág határokon belül teszik személyre szabhatóvá a karaktereket. Nyilván nem szabad azt mondani, hogy nem látunk majd két egyforma rohamosztagost, tisztet vagy épp specialistát, de bőven lesz mit reszelni ahhoz, hogy a játékstílusunkhoz igazítsuk az amúgy kiegyensúlyozott karakterosztályokat.

De akkor sincs minden veszve, ha ott nem találjuk meg azt a kis finomságot, amit keresünk: a fejlesztők a fegyvereket, sőt a hősöket és az űrhajókat is fejleszthetővé, átalakíthatóvá teszik, hogy tényleg ne lehessen tudni, mit hoz a csata következő pillanata.

Visszatérnek az első részből ismerős hősök is, vagyis ismét összefuthatunk a csatamezőn olyan ikonikus szereplőkkel és járművekkel, mint Kylo Ren vagy épp Boba Fett és űrhajója, ha pont űrcsatás pályát dob a gép, de a második rész szerencsére kukázza az első idióta pick-up rendszerét, hogy bevezessen egy erőforrás-alapú megoldást. A lényeg, hogy ha jól játszol, kb. pénzt kapsz, és te döntöd el, hogy elszórod-e apró segítségekre, mint például egy légi csapás, vagy inkább gyűjtögetsz, és a végén behívod a csatába Darth Vadert vagy Yodát. A szereplők mellett helyszínekben sem lesz hiány, az előzmény-trilógia, a központi három film és természetesen a tavaly indult újabb hármas jól ismert bolygóit és egyéb helyszíneit is megkapjuk, extraként pedig még azt a Vardos nevű, toronyházakkal és fejlett technikával teli bolygót is, ahonnan a Versio-család származik.

KÖNYVBEN AZ IGAZSÁG

ÉRDEKES TERMÉKKAPCSOLÁSSAL ÁRUL EL TÖBBET A FOLYTATÁS FSZEREPLJÉRL, IDEN VERSIÓRÓL, ILLETVE CSAPATÁRÓL, AZ INFERNO EGYSÉGRL A KIADÓ: JÚLIUS VÉGÉN KÖNYVET JELENTETNEK MEG AZ EGÉSZEN SZENZÁCIÓS STAR WARS BATTLEFRONT II – INFERNO SQUAD CÍMMEL. A BEHARANGOZÓ SZERINT A KORÁBBAN MÁR SIKERES STAR WARS-KÖNYVEKET JEGYZ CHRISTIE GOLDEN DOBTA ÖSSZE A SZTORIT, MELY FLEG AZT MESÉLI EL, HOGY IS INDULT AZ INFERNO EGYSÉG, HOGY FORRTAK ÖSSZE A NYILVÁN EGÉSZEN ELTÉR HÁTTER TAGOK OLAJOZOTTAN MKÖD, LÁZADÓGYILKOLÓ GÉPEZETTÉ, ÉS HA NAGYON FIGYELÜNK, MÉG A MOTIVÁCIÓIKRÓL IS TÖBBET MEGTUDHATUNK.

A KÖNYVET EREDETILEG MÉG A ZSIVÁNY EGYES BETÉTTÖRTÉNETEKÉNT JELENTETTÉK BE, DE A JÁTÉK SZEMPONTJÁBÓL IS BVEN LESZ BENNE ÉRDEKESSÉG. HOGY MAGYARUL MEGJELENIK-E, AZ JÓ KÉRDÉS, REMÉLJÜK, IGEN, MOSTANÁBAN EGÉSZ SOK EHHEZ HASONLÓ CSODA ESETT MEG A MAGYAR KÖNYVPIACON.

NYUGTÁVAL A NAPOKAT

Azért volt már, hogy az EA minden megígért, aztán a végén mégis kisebb-nagyobb csalódás lett a dologból. Baromi bizalomgerjesztő az az átfogó szemlélet, amellyel az alapanyagot kezelik, és simogatja a lelkünket, hogy dedikáltan egy- és többszemélyes részt akarnak. De hogy ebből tényleg az a Star Wars-játék lesz-e, amelyet mindenki már húsz éve vár, az csak a megjelenés után, november közepén derül ki.

AZ ISMERETLEN KATONÁK
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

[IRTA **WILSON**]

Már a megjelenését is szenzáció övezte, az elkövetkezendő években pedig nagyon sokat fogunk hallani róla: márciusban végre befutott a BATTLEGROUNDS, a most már műfajnak hívható King of the Hill-játékok trónkövetelője!

Nem kell ám kirohanni a nyitott terepre céltáblának, nyugodtan bevárható az ellen, már ha jó helyen vagyunk, a sziget közepe felé.

ADATOK

KIADÓ
Bluehole Inc.

FEJLESZTŐ
Bluehole Inc.

MŰFAJ
online akció

MEGJELENÉS
2017.03.23.

STÍLUSMINTA

H1Z1: KING OF THE KILL
2016 (DAYBREAK)

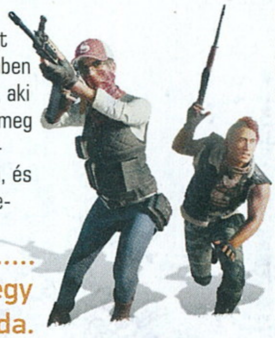
The Culling
2016 (XAVIANT)

Ne ülj be az első autóba, amit meglátsz, és ne próbálj meg az első meccseden elgázolni valakit úgy, hogy közben fogalmad sincs, igazából mi is lenne a dolgod. Ne kezdj el vadul ugrálni, ha a csata első másodpercében puszta kézzel esnek neked. Ne próbáld kitalálni, mi is az a fura piros kör körülötted a minitérképen, mert pár másodperccel később bombákat kapsz a nyakadba. Ne hidd azt, hogy az előtted menekülő ember vak és süket, mert bármikor megfordulhat, hogy arcon lőjön. Sok dolgot megtanultam már a PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (innentől kis betűkkel) meccsei alatt – például, ha valamit csupa nagybetűvel írunk, az MÁRIS KOMOLY LESZ.

EZ KOMOLY?!

A Battlegrounds pedig elég komoly, például a korai hozzáférés állapotát tekintve – nagyon rég lehetett ennyire jól összerakott, ennyire stabilan futó alfát látni a Steamen, főleg abban a műfajban, amelynek sikere és bukása egyetlen játékban tornyosult ki. A DayZ felemlegetése azonban elkerülhetetlen, még úgy is, hogy itt nincsenek zombik, nincs kraftolás, nincsenek barátok – csak és kizárólag ellenfelek, azokból pedig rögtön 99, Jay-Z-nek pedig semmi nyoma.

Riválisból azért van, és lehet ennyi, mert a Battlegrounds egy PvP-alapú Battle Royale-játék. Ez annak idején leginkább csak egy mod, maximum egy játékmód volt, mostanra viszont valóságos műfajjá és esport-üzemanyaggá nőtte ki magát, amit elsősorban egy bizonyos embernek, a címben is szereplő Playerunknownnak köszönhet, aki még az ArmA 2-es középkorban álmodta meg – bár a Battle Royale, mint szabályrendszer, azért sokkal régebbre nyúlik vissza, és igazából egy teljesen más műfajban született meg, de ez igazából részletkérdés.



A korai hozzáférésű online játék, amire a Steam felhasználói egy emberként vetették rá magukat. A létezése egy kisebb csoda.

Ami viszont nem az, az maga a túlélés, amiről a Battlegrounds egésze szól: itt ugyanis 99 másik játékossal együtt ledobnak egy repülőből, egyenesen egy elképesztően hatalmas, 8x8 km-es szigetre, ahol kizárólag egyetlen cél van – utolsó emberként talpon maradni, minden résztvevőt túlélni. Az, hogy hol landolsz, teljes egészében rajtad múlik, mert a véletlenszerű irányból érkező gépről szinte bármikor kiugorhatsz, onnantól fogva pedig minden azon múlik, hogy melyik irányba zuhansz, majd az ejtőernyőd segítségével hol is landolsz.

A kelet-európai elnevezésű falvakat, kisvárosokat, erőműveket, rádiótornyokat és épületek százait tartalmazó sziget nem éppen barátságos vidék, hiszen szinte minden négyzetcentiméterén fegyverek, töltények és egyéb felszerelések hevernek – a te feladatod nemcsak megtalálni és felvenni, de használni is ezeket. Csakhogy 99 másik ember is pontosan ugyanezen dolgozik, így elkerülhetetlen, hogy előbb vagy utóbb tűzpárbajok törjenek ki.

RÁD IS VÁR A HALÁL

Ez pedig inkább előbb, mint utóbb szokott megtörténni: már az első percekben is hajlamosak tízesével elhullani a szerencsétlenek, és mivel mindenki egyetlen élettel rendelkezik, ez számukra a meccs azonnali végét is jelenti. Meghalni változatos módokon lehet, és természetesen az első számú gyilkos a golyó, ami már most egy tucat különféle fegyverből repülhet ki, a pisztolyoktól kezdve a puskákon át egészen a gépfegyverekig. Ezek ráadásul tovább is fejleszthetők, hiszen távcsőbe, nagyobb tárba, egyéb kiegészítőkbe is bele lehet futni, és ezek mindegyike drasztikusan meg tudja növelni a túlélés csekélyke esélyét.

MINDEN INGYEN

Habár minden meccs végeztével egy bizonyos mennyiségű játékbeli pénz üti a markunkat, melyből ruhacsomagok vásárolhatók a főmenüben, a jövőben ezen lehetőségek drasztikusan ki fognak bővülni, és sajnos a Korai Hozzáférést követően megjelennek a mikrotranzakciók. Mivel ebből kizárólag a külsőt befolyásoló ruhadarabok lesznek megvásárolhatók, ezért a játékegyensúly garantáltan nem fog felborulni – cserébe viszont még pénzt is lehet keresni, mert a gardrób darabjai értékesíthetőek a Steam közösségi piactéren.

Mindent átkutatni, mindent összeszedni... a túlélés nehéz munka, pláne ha mindenhol más játékosok fenik ránk a fogukat.

Ezeket elcipelni persze nem annyira egyszerű, a véges tárkapacitás kizárólag hátizsákkal bővíthető, de nem ez az egyetlen dolog, amit fel lehet venni: felsők, nadrágok, sapkák, kesztyűk gondoskodnak mind a kinézetről, mind egy olyan alapvető védelmi színről, ami egy esetlegesen halálos találat erejét is le tudja kicsit csökkenteni, ami szó szerint életről és halálról is dönthet, méghozzá bármilyen helyzetben.

Mert az biztos, hogy túl sokáig, egyetlen helyben nem toporoghatsz, akárhol is landolj. Egyrészt, mert a véletlenszerűen elhelyezett loot miatt egyáltalán nem biztos, hogy belátható időn belül hasznos dolgokra lelsz, másrészt, mert ennek az élet-halál harcnak van egy elég kellemetlen szabálya: az, hogy nem tart örökké, és hogy sose ülhetsz a babérjaidon, mert a játéktér folyamatosan szűkül. A szigetet egy hatalmas energiaháló öleli körbe, amely 3-4 percenként egyre szűkül, egyre kisebb és kisebb területre kényszerítve azokat, akik sikerrel veszik az első akadályokat, hogy a meccs végére szó szerint egy zsebkendőnyi körben kelljen helyt állni, és megkísérelni megnyerni a tornát.

Mondani sem kell, ez bizony nagyon kemény feladat, amely során tényleg csak azok maradnak talpon, akik okosan, megfontoltan haladnak előre, és nem rohannak a halálba az első vezethető jármű, vagy egy érintetlen paradicsomként funkcionáló kisváros láttán. Akármennyire is csalogató lehet egy halomnyi fegyver, egy teherautó vagy egy motor, közel sem biztos, hogy nem egy csapdáról van szó, amit éberen őriz valaki a távolból, csak az oda igyekvő prédákra várva. Egy ekkora szigeten ugyanis nem csak sétálni lehet: a rendelkezésre álló géppark sokszor lehet mentőöv, ha már egyre inkább szűkül a játéktér, vagy ha nagyon gyorsan el kell iszkolni, mert mondjuk, üldöznek, vagy egyre inkább közelednek a lövéshangok.

És utóbbiak azok, amik a leginkább segíteni tudnak a boldogulásban. A Battlegrounds valami egészen elképesztően jó lövéshangokkal rendelkezik, nem csupán azok hitelességét, de működését tekintve is – az egyik fejlesztői napló egy komplett ábrával is előállt, megmutatva, hogy milyen tényezők (például a szög vagy a domborzata) befolyásolják a zörejek erejét, hangmagasságát. Egy tisztességes hangrendszer vagy egy surround támogatással rendelkező fejhallgató birtokában ezt alaposan ki is lehet használni, mert ténylegesen is meg lehet határozni, hogy melyik irányból és körülbelül milyen magasságból jönnek az árulkodó neszek.

H1Z1: King of the Kill

Nem véletlenül szedték két részre tavaly a H1Z1-et: a DayZ-klónnál sokkal nagyobbat szólt a játék hivatalos Battle Royale módja. A King of the Kill 20 euróért szerezhető be a Steamen, és szinte ugyanazt kínálja, mint a Battlegrounds, csak lényegesen gyengébb talalással, árkádosabb gungame-mel és természetesen mikrotranzakciókkal.

The Culling

Az biztos, hogy a Culling sem igazán a szépségéről híres, viszont sok olyan funkciót tartalmaz, amit riválisai nem. Ilyen a kraftolás, a csapdaállítás lehetősége, a különleges képességeket adó perkrendszer, na meg az elsősorban a közelharcra, és nem annyira a tűzpárbajra kihegyezett játékmenet. 23 euróért (kábé 7200 forint) szerezhető be a Steamen.

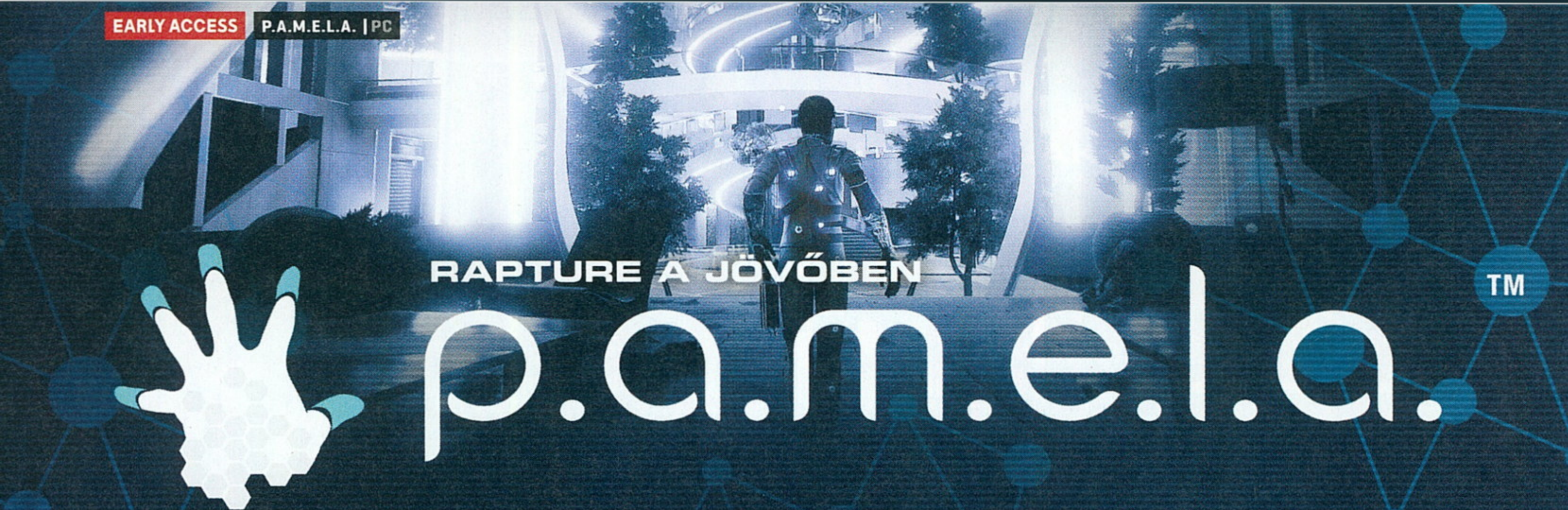
King of the Hill

A Battlegrounds egyik legfontosabb őse, az eredetileg az Arma 2-höz készített mod természetesen az Arma 3-hoz is elérhető, méghozzá az alapjáték birtokában teljesen ingyen. Nem kell ecsetelni, miért fantasztikus: elérhető benne a teljes fegyverarzenál, a betonstabil játékmenet, mindez egy hatalmas, alaposan kidolgozott játéktérképen.

HADBA!

Maguk a fegyverek viszont nemcsak jól szólnak, de iszonyatosan jól is kezelhetők: a Battlegrounds mérföldekre van mondjuk a H1Z1 árkádosságától, és nagyon közel van az ArmA3 életszerűségéhez, csak épp annak nem emberhez tervezett irányítása és egyéb nyűgjei nélkül. A golyók mozgásának van egy kis esése, a kiegészítők ténylegesen kihatnak azok erejére, illetve magának a fegyvernek a működésére, amire csak ráerősít a belső nézet használatának lehetősége. E nélkül harcolni igazából szinte értelmetlen és lehetetlen is. Az FPS nézet jelenleg ugyan opcionális, a jövőben azonban lesznek olyan szerverek, ahol nem is lehet mást használni.

Ebből következik az is, hogy a kicsit drága Battlegrounds (30 euró, kábé 9300 forint) bizony egy nyitott játék, ami idővel a modközösséget is örömmel várja majd, így jelenleg elképzelni sem lehet, hogy mi sülhet ki belőle. Az viszont biztos, hogy fejlesztői hihetetlen odaadással és lelkesedéssel ápolják és gondozzák, és ezért is mondható ki bátran, hogy ennél jobb, színvonalasabb Battle Royale-játék nincs a piacon, és egészen biztos, hogy a Battlegrounds lesz az a cím, ami az elkövetkezendő éveket meg fogja határozni – pont, hogy a DayZ tette. Csakhogy ez szinte már most késznek mondható, a következő hat hónap pedig leginkább a finomhangolásról fog szólni...



RAPTURE A JÖVŐBEN

P.A.M.E.L.A.™

[ÍRTA MCMACKO]

Sokszor megjártuk már azokat a bizonyos bázisokat, sokszor földre rántottak már a fertőzött zombiseregek, sokszor volt tele a hátizsákunk mindenféle összegyűjtött kacattal, és sokszor éltük át az Early Access játékok túlzó füllentéseit. A P.A.M.E.L.A. végre talán egy olyan cím lehet, amely a fenti sablonokat a feje tetejére állítja.

Egyedül caplatsz egy folyosón, élelem és innivaló után kutatva. A padló fémes kongása, a lámpák éles fénye és a távoli, zárlatos áramkörök furcsán sistergő hangja jéghideg öleléssel kísér. Az út egyes pillanatai reménnyel itatják át a nemrég még hibernációban pihenő testedet. Itt egy palacknyi innivaló, ott egy kis elektronikai szemét, néha még egy kis pénzmagot is sikerül összekotorni az asztalokon fekvő kupacokból. Aztán kiérsz a fényre. Odakinn a csodás világosság és a meleg színek játéka hazudja Eden falairól, hogy az emberiség csodákra képes. Pedig a hevenyészett bázisod elhagyása után minden passzázs, minden folyosó ezer veszélyt rejt. A kinti levegőről hirtelen befutsz egy újabb sötét szobába. A szíved majd kiugrik a helyéről, és a nagybetűs Véget vizionálod magad elé, amikor egy alak feltűnik a sarkon túl. Szerencsédre csak egy őrző-védő seeker az, ami nem bánt, de kíváncsi módon feléd fordul. Addig nem lesz baj, gondolod cinikus vigyorral az arcodon, amíg a környező elektronikus zárak hekkelésével nem húzod magadra a géplény figyelmét. A pillanatnyi higgadtság már-már mámoros örömmé fokozódik, amikor a scannered egy értékesebb motyót és egy még ritkább fegyvert talál az egymáshoz közel eső ládikókban. A fal mellett elsuhanva akaratlanul is elindítasz egy audio-naplót. Az állomás felett álló AI búgó hangján emlékeztet az emberi élet apró nehézségeire és csodáira, az édesen keserű bizonytalanságra, a szerelem bánatos pillanataira és a női szavak puhaságára... Ebben a pillanatban az idilli pillanatot egy hörgés szakítja félbe, koponyádat pedig szilánkos bőrmutáció horpasztja be. A szemed sarkából még épp látod, ahogyan egy Lesújtott hörgő pofával bámul összezuhanó holttestedre. A kép elhomályosul, majd a kálvária újrakezdődik, ahogy egy másik porhüvelyben ébredve kimászol a fagyasztóállomás levált hibernálókapszulájából...

VÉGTELEN KÖRFORGÁS

Körülbelül ilyesmi hangulatban lubickolhat az egyszeri játékos a NVYVE Studios legfrissebb alkotásában, amely az Early Access formátumot követve próbál új fordulatot vinni a túlélős FPS-ek egyre telítődő zsánerébe. A P.A.M.E.L.A. képlete roppant egyszerű. Egy ismeretlen helyen ébredünk, emberünk nem tudja, hogy kicsoda, mit akar, miért van ott ahol, és egyáltalán, mit is tehet a jelenlegi helyzetében. Így elindulunk felderíteni a környezetet. A múltban kitört járvány persze romokat, robotokat és zombiszerű túlélőket hagyott maga után, így nemcsak a szomjunkkal, az éhségünkkel, a bázis energiaellátásával, de az agresszív ellenfelekkel is meg kell küzdenünk a holnapért folytatott harcok során.

ADATOK

KIADÓ
NVYVE® Studios

FEJLESZTŐ
NVYVE® Studios

MŰFAJ
túlélős FPS

MEGJELENÉS
2017.03.09.

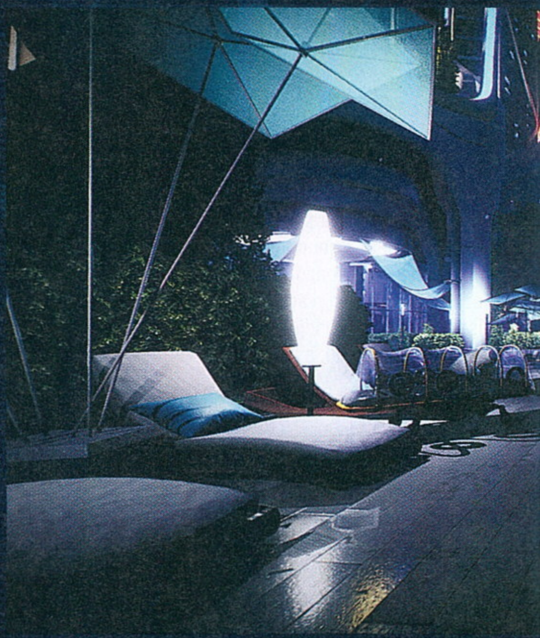
STÍLUSMINTA

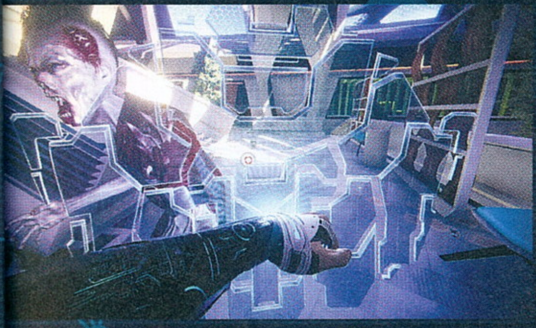
BioShock
2007 (2K GAMES)

Kona
2017 (PARABOLE)

A készítők nem álltak meg a sablonoknál, hiába próbálnak lépten-nyomon a BioShockból, a klasszikus System Shockból, a Dead Islandből vagy a multi-alapú túlélős játékokból meríteni. Szerencsére vastagon jutott egyéniségből is a programnak. Egyrészről ott a látvány, amely tényleg nagyon ütős művészeti vonalat képvisel, egyben megalapozza azt a vizuális nyelvezetet, aminek segítségével a P.A.M.E.L.A. kommunikál a játékossal. (A magas dizájnszínvonal nem is csoda: a NVYVE anyacég építészeti és egyéb tervezési feladatokkal foglalkozó irodaként működik...) A klasszikus belső nézetben ráadásul kapunk egy roppant ötletes és formabontó felhasználói felületet is, amely a játékos karjáról érhető el. A menürendszert kényelmesnek ugyan nem mindig lehet nevezni, de még a macerás, áramvonalasságot látványosságra cserélő szisztémájával is élményt nyújt. A futurisztikus AARM asszisztens a játékos virtuális bal karján helyezkedik el, innen

Csoszogó, az élő és normális emberekre támadó, értelmüket vesztett humanoid lények. Biztosan valami valóságshow-ra kapcsoltunk a tévében.

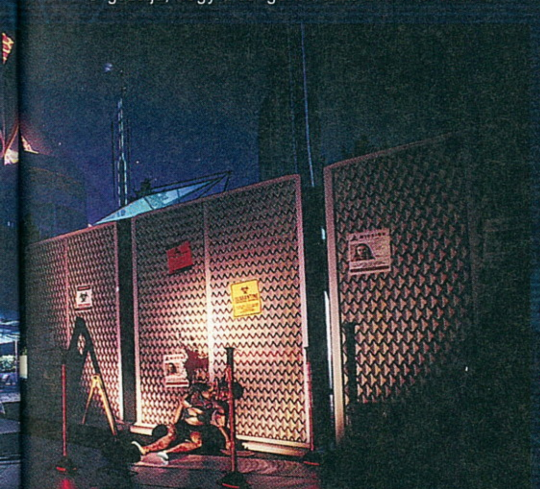




A környezet mindenképpen érdekes és jól össze lett rakva, ahogy tulajdonképpen a teljes játék is. Várjuk a végleges verziót.

lehet elérni az inventory menüjét, itt találhatóak a PAMELA-skillfejlesztések, a lexikon, és minden, amit a játék napló jelleggel lekezel. A felderítés fontos eleme a harc, amely mind közelharci, mind pedig távolsági fegyvereket is képbe hozhat. Ugyanígy érdekes adalék az építkezés is, amellyel kicsi barikádokat, bázis-jellegű placcokat húzhatunk fel hősünknek. A szisztéma nincs agyonbonyolítva, minden adja magát, miután az ember beleszokott a rendszerbe.

Karakterünk halálával a móka nem áll meg. Avagy a fejlesztők nemrég patchcselték a programot, így – a Dark Souls játékokhoz hasonlóan – korábbi hullánktól összeszedhetjük a tárgyakat és az ott maradt lóvét. A program komplexitását az is igazolja, hogy a tengeren úszó Eden városának a komplett energiamenedzsmentjébe is belenyúlhatunk. Van egy három funkcióval (felderítés, építés, javítás) felvértezett szkennerünk, és olyan random figyelmességek is a mechanika részét képzik, mint a különböző frakciókra bontott túlélők és a gépek párharca, vagy az éjszakát nappalra cserélő időciklus. Váratlan mélységek ezek egy nyolcfős csapat alkotásától, nemde?



TECHNOTRIP

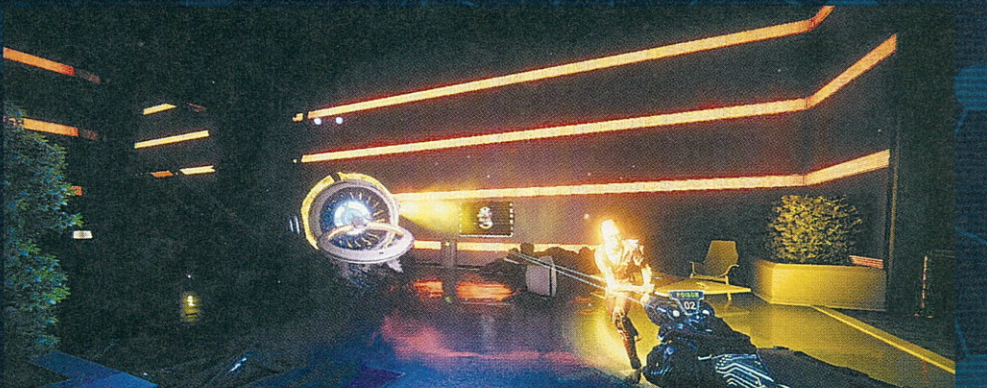
Az egészben az a döbbenetes, hogy a program már most is ígéretesebb, mint sok más pályatársa. Oké, a kurrens verziók halálszagú folyosóin a bugoktól legalább annyira rettegnünk kell, mint a csoszogó rettenetektől. (Néha ez a két tényező kéz a kézben jár, hehe!) Az AMD CPU/GPU párosokon a játék meglepő kifagyásokat és fekete halálokat tud produkálni. És jön a szokásos Unity betegség is – P.A.M.E.L.A. drágát mindennek lehet még nevezni, de decens módon optimalizált technikai élménynek semmiképp sem. Ráadásul a menü is képes megadni magát, az opciókat pedig hiába mentjük el, a lapzárta előtti build mindig visszadobott az alapértelmezett beállításra. Cserébe a program sokszor tényleg jól néz ki, a művészeti dizájnhoz remekül passzol a motor csillogó-villogó látványvilága. Az atmoszférának persze más oldalról is akad bődületesen jól eltalált része. A játék nyugis zenéi, ambiens hangkollázsai minden elismerést megérnek. Pláne ha azt is figyelembe vesszük, hogy a karakterünk által keltett zörejek-zajok is tökéletesen illenek a hangképbe, egy jó füllesel pedig tényleg ott érezhetjük magunkat az állomás folyosóin. Csak egy probléma van – füllesel a többi aktív karakter hangja nincsen mindig megfelelően pozícionálva. Talán erre és a többi oktondiságra is jut majd némi figyelem az év további fejlesztési szakaszában. (A térbeli hanggubancolódás miatt amúgy extrán sajnálom, hogy házimozi rendszeren nem volt alkalmam kipróbálni a programot.) Az NPC karakterek (gépek és szörnyek) másik problémája a tétova útkeresés, amivel mind a ránk támadó genyákat, mind pedig a gépies léptekkel közeledő őröket zavarba lehet hozni. A játékmechanikai elemek összhangjában fellépő kakofónia jellegű gebaszról panaszkodnék még egy sort: miért nem lehetett az amúgy érdekes szkennelgetős metódust kifelejteni a ládák feltérképezéséből? Jelenleg az megy, hogy odalép az ember, oszt' megvárja a szkenner ítéletét arról, hogy üres-e a ládafia… ennyi idő alatt egy gyakorlott lomis már a teljes szobát kirámolná.

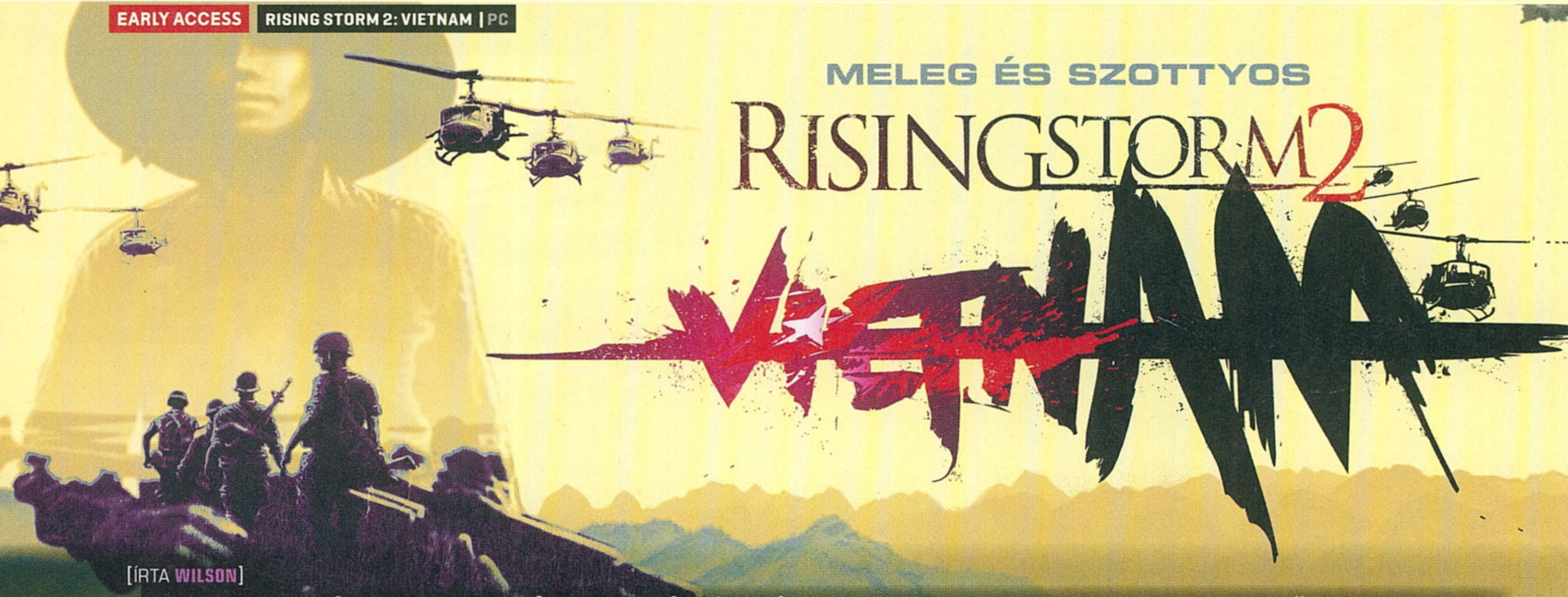
Az elmúlt hónapokban jobb és rosszabb korai hozzáférésű játékokat egyaránt láttunk, és a P.A.M.E.L.A. mindenképppen a jobbakhoz tartozik.

ELŐÍTÉLET

Mostanában kezdtem lemondani ezekről az egymás hegyén-hátán érkező, korai hozzáférésű túlélőtúrákról. Aztán jött a 23 eurós (kábé 7200 forint) P.A.M.E.L.A., és minden hibája ellenére behúzott az egyéniségével, rideg atmoszférájával és érdekes háttértörténetével. A készítők fórumos aktivitása szintén jó előjel – nagy eséllyel nem hagyják elsüllyedni a játékot, és próbálnak menet közben a játékosok visszajelzéseire alapozva javítani a kódon, a balanszon, meg úgy általában a technológia stabilitásán.

Nem lennénk meglepve, ha a program később szép sikereket érne el. A jelenlegi borsos ára végett talán érdemes lehet várni még pár hónapot a vásárlással. Mindenesetre tartsátok a játék ütőerén az ujjatokat, ugyanis kellemes meglepetés válhat a P.A.M.E.L.A. egyre épülő-szépülő horrorjából!





MELEG ÉS SZOTTYOS

RISING STORM 2: VIETNAM

[ÍRTA WILSON]

KILLSTREAKEK ÉS ROMBOLHATÓ TEREP NÉLKÜL TÉR VISSZA A MODERN KORBA MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB HÁBORÚS SHOOTERE, VÉGLEG MAGA MÖGÖTT HAGYVA A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS FRONTOT. DE A HÁBORÚ ÖRÖK, FÜGGETLENÜL ATTÓL, KIK ÉS MILYEN KONTINENSEN VÍVJÁK!

A második világháború nyugati, majd a keleti hadszínterének meghódítása után egy percig sem volt kérdéses, hogy az immáron több mint egy évtizedes múltra visszatekintő, eredetileg modként született, majd komplett franchise-zá bővülő Red Orchestra kénytelen lesz egy teljesen új korszak után nézni a folytatásokban. De azt azért a fene sem gondolta volna, hogy kereken négy évet kell várni arra, hogy az Antimatter Games felszívja magát, és időt találjon az elkészítésére. Tagjai már nem ismeretlenek a terepen, az angol brigádnak köszönhetjük a sok szempontból még a Red Orchestra 2-t is lepipáló Rising Stormot, de bedolgoztak a meglepő pályát befutott Evolve-ba, és még a Killing Floorba is, ám mára már egyértelműen látszik, hogy akkor a legjobbak, ha szabad kezet kapnak.

És hát a Tripwire Interactive nem éppen az a kiadó, amely drákói szigorral bánik a keze alá dolgozó teamekkel, amit tökéletesen tükröz az, hogy az Antimatter Games nemcsak meghallgatja a visszajelzéseket, de egyenesen a top játékosok bevonásával formálja tökéletesre alkotását.

ADATOK

KIADÓ
Tripwire Interactive

FEJLESZTŐ
Antimatter Games

MŰFAJ
online FPS

MEGJELENÉS
2017

STÍLUSMINTA

Red Orchestra 2
2011 (TRIPWIRE)

Rising Storm
2013 (TRIPWIRE)

AZ IDŐK VÁLTOZNAK

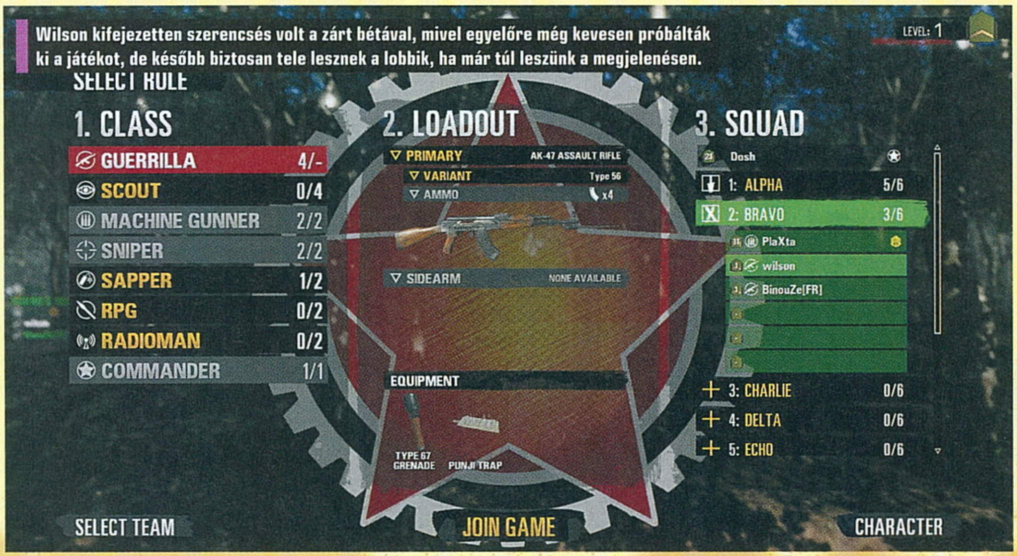
A Rising Storm 2: VIETNAM elődjéhez hasonlóan egy abszolúte hardcore, kizárólag a realisztikus élményt keresőknek szóló multiplayer shooter, ahol egyszerre akár 64-en is irthatják egymást. A Battlefield-szériától eltérően itt azonban nem az ultra látványos tűzpárbajokon, a pszeudo-hitelességen és a félárkád fegyvermechanikán van a hangsúly, hanem egy történelmi korszak hiteles ábrázolásán, ahol egyáltalán nem voltak kiegyensúlyozottak az erőviszonyok, ahogy a rendelkezésre álló eszközállomány sem volt egyenlően elosztva.

Ez igazán hangsúlyos a VIETNAM esetében, ahol az Egyesült Államok egyértelmű technikai fölénnyel vágott neki a dzsungelnek, modern járművekkel és fegyverekkel véve fel a harcot a kommunisták által támogatott Vietkonggal... hogy aztán a vártnál sokkal hosszabbra nyúlt konfliktust annak rendje és módja szerint elveszítsék. Persze a sors itt nincs előre megírva, mert nem létező csatákat kell újrajátszani, ragaszkodva a hiteles végkimenetelhez, de az már előre borítékolható, hogy itt bizony tényleg az győz, aki a legjobban ki tudja aknázni a rendelkezésére álló erőforrásokat.

Ez mind a Vietkong, mind az amerikaiak esetében irgalmatlanul sok fegyvert jelent: a több mint kéttucatnyi eszköz olyan klasszikusokat vonultat fel, mint az M16, az M60, az RPG-7 vagy a kínai AK-47 másolat, a Type 56 gépkarabély, amely remek szolgálatot tett az évek során a Népi Felszabadító Hadsereg katonáinak – modern felmenője, a Type-95 még mindig hű társa a kínai néphadseregben szolgálatot teljesítőknek. Ezen eszközöknek egy közös tulajdonságuk van: képesek egyetlen golyóval is bárkit átküldeni a túlvilágra, ami a Red Orchestra rajongói számára nemhogy nem újdonság, de egyenesen elvárás – a Rising Storm második része sem hazudtolja meg azt, hogy a hiteles tűzpárbajoknál kevés izgalmasabb dolog létezik a világon. Itt még mindig szó szerint halálos küzdelmet kell folytatni minden egyes méterért, minden egyes pontért – egyáltalán nem ritka alsóhangon is negyedórákat küzdeni akár egyetlen fontosabb objektíva teljesítéséért is, hogy azután a folyamat az elejéről kezdődjön a következőnél.

A HARC ÖRÖK

Természetesen egyik oldal sincs kizárólag a fegyvereire korlátozva: az amerikaiak három különböző helikopterbe pattanhatnak



Wilson kifejezetten szerencsés volt a zárt bétával, mivel egyelőre még kevesen próbálták ki a játékot, de később biztosan tele lesznek a lobbik, ha már túl leszünk a megjelenésen.

be pilótaként, lövészként vagy egyszerű katonaként, így jutva el a lehető leggyorsabban a frontvonalra. A Vietkong csak védekezni képes ellenük, gépfegyverrel, rakétavetővel, vagy ha rátermett parancsnokuk van – és épp olyan a pálya – akkor akár légvédelmi rakétával is. Természetesen most is elmondható az, hogy vannak kifejezetten csak gyalogosokat szerepeltető, valamint őket járművekkel is kombináló játékmódok. A legtöbb csata a Red Orchestra klasszikusnak mondható területfoglalása szerint zajlik, ahol az egyik oldal védekezik, a másik pedig megpróbál három pontot megszerezni – ezeket csak lineáris sorrendben foglalhatja el, egyre mélyebbre hatolva az ellenséges vonalak mögé. Ennél egy fokkal nagyszabásúbb az új Supremacy, ahol az égen már megjelennek a helikopterek és a nem irányítható vadászgépek is, melyek nem csupán golyókat tudnak szórni, de bombákat és napalmot is. Természetesen ehhez a szokásosnál jóval nagyobb térkép dukál, ahol már bőven van hely nem csupán a 64 főnek, de az igazán mély, taktikus játékmenetnek is.

És itt lép képbe a Red Orchestra/Rising Storm-széria egyik alappillére, a csapatközpontúság, ami itt lényegesen többet jelent annál, minthogy mindenki egy adott zászló alá tartozik. Minden játékosnak kötelezően csatlakoznia kell egy maximum hat főből álló osztaghoz, majd megpróbálni a társaival együtt haladni. Szakaszból simán lehet másfél tucatnál is több, munkájukat pedig egy parancsnok fogja közre, aki ha igazán jól végzi a dolgát, folyamatosan utasításokat ad, tájékoztat az ellenfél helyzetéről, megfelelő támogatás esetén pedig beveti parancsnoki képességeit. Ez lehet egy pár percig köröző felderítőgép, amely a térképen megjeleníti a lövöldöző ellenfeleket; légibombázás, mellyel egy adott területet tisztíthat meg; napalmtámadás, amely brutális pusztítást végez egy célterületen; egy AC-47-es repülő, amely tisztességes távolságból osztja a halált. Ezen képességeket semmiképp

sem szabad összetéveszteni a Call of Duty killstreakjeivel: ez itt nem jutalom, hanem egy olyan eszköz, amely nélkül lehetetlen csatát nyerni.

Önmagában persze egyik sem ér semmit, ha nincs mögötte megfelelő csapat, a Rising Storm 2 pedig legalább kis mértékben, de gondoskodik arról, hogy

A KIADÓT, A FEJLESZTŐKET, NETÁN AZ ELŐZMÉNYT ISMERVE SEMMI MEGLEPŐ NINCS ABBAN, HOGY A RISING STORM 2 MÁR MOST A MŰFAJ LEGJOBBJAI KÖZÉ KERÜLT. JÖHET A VÉGLEGES VÁLTOZAT!

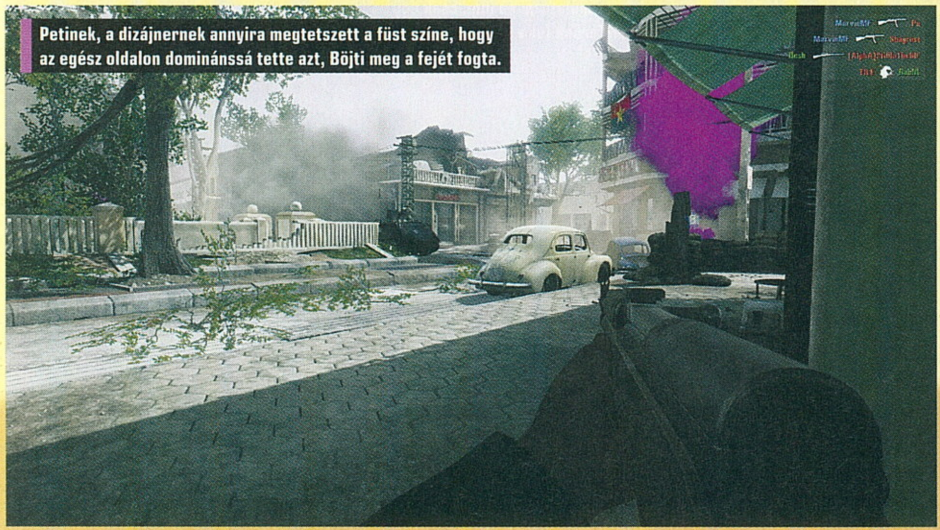
legyen. Csatái kasztalapúak: a parancsnok mellett lehet mesterlövészt, gépészt, gránátost, gépfegyverest, felderítőt vagy egyszerű katonát is alakítani, de kizárólag az utóbbiból lehet kötetlen mennyiségű, a többiekből maximum kettő (parancsnokból, gránátosból pedig egyetlen egy). Erre a korlátozásra azért van szükség, hogy az alapvetően nem túl nagy látótávolsággal rendelkező helyszíneken a csata ne torkolljon sniper háborúba vagy vad rakétavetőzésbe.

AZ ELLENÁLLÁS HASZTALAN

Igaz, nehezen lenne rá képes, itt tényleg egyetlen golyó is elég a halálhoz, és ha mindez még nem lenne elég, alapvetően olyan modern kiegészítők sem segítenek a célzásban és a lövöldözésben, mint a virtuális célkereszt, az ellenfelek helyzetét mutató térkép, vagy bármi olyan egyéb HUD-elem, amit egy Battlefield- vagy egy Call of Duty-sorozat kínál. És ha a múltat nézzük, az igazán aktív szervereken még a legminimálisabb támogatást sem fogja megadni a Vietnam, mert a realizmus jegyében minden le lesz tiltva, amit egy igazi katona sem látott több évtizeddel ezelőtt, mikor a betonon hasalt vagy kúszott a sárban.

A modernizáció mégsem kerülhette el a sorozatot, de ez kizárólag egyetlen dologra korlátozódik: a karakterek testreszabására, ami mára szinte nélkülözhetetlen lett. Kizárólag cicomázásról van szó, azaz a szereplők átöltöztetéséről. Hat kategóriában lehet átszabni a fickókat: új sisak, mellény, nadrág, póló, arckiegészítő és tetoválás állítható, méghozzá tisztességes mennyiségben.

A kínálat pedig nemcsak kellőképpen impozáns, de ténylegesen látványos is, és megoldja a korábbi Red Orchestra-részekre jellemző kisebb-nagyobb problémát – most már lényegesen könnyebb megkülönböztetni egymástól a társakat, és ezen funkció használatával sikerült egy olyan mélységet is adni a játéknak (a cuccokat meg kell nyitni, méghozzá a meccsek után bezsebelt tapasztalati pontokkal kivívott szintlépés által), amely eddig hiányzott. Egész egyszerűen azért, mert itt minden fegyver, minden kaszt alapból rendelkezésre áll, hogy egyenlőek legyenek a feltételek – már amennyire egy könyörtelen, kőkemény, véres és borzalmas háborúban ez lehetséges.



Petinek, a dizájnernek annyira megtetszett a füst színe, hogy az egész oldalon dominánssá tette azt, Böjti meg a fejét fogta.

TÁBLÁS HÁBORÚ MÁSKÉPP

WARTILE

[ÍRTA CHRIS] Vikingekből sosem elég. Főleg akkor, ha olyan körítést kapnak, mint a Wartile esetében, ahol a terepasztalos stratégiai játékok hangulatát sikerült életre kelteni a készítőknek úgy, hogy játék közben nem érezzük azt, hogy mi ehhez túl hülyék vagyunk.

Nem sok kickstarteres játék vesz le engem azonnal a lábamról, de a Wartile-ról már akkor tudtam, hogy nekem való, mikor megláttam róla az első videót. Gyönyörű, hexagonálisan felosztott csatatereket, könnyen tanulható harcrendszert mutattak a készítők, amit egy viszonylag mély szerepjátékos rendszerrel támogattak meg. Első prezentációjuk láttán már éreztem, hogy ebből siker lesz, és hamar összejön a fejlesztésre szükséges keret a Kickstarteren, de sajnos nem így lett.
A Wartile kickstarteres szereplése megbukott, ami miatt a program hamar a feledés homályában merült. Most viszont, szinte a semmiből, főnixmadárként újraéledve bukkant föl a játék a Steam korai hozzáférésű listáján, és persze azonnal lecsaptam rá. Nem szeretnék túl lelkesnek hangzani már a cikk elején, de kimondom: ez végre egy olyan cím, aminél úgy érzem, hogy minden elköltött fillér jó helyre került. Szórakoztató, szép, és tökéletesen ülteti át az eredeti terepasztalos stratégiai játékok hangulatát számítógépes formába.

GYORSAN, FEL A HEGYRE!

De közhelyek puffogtatása helyett inkább nézzük meg, mitől olyan érdekes a Wartile! A legtöbb körökre osztott játékkal az a gond, hogy rettentő lassúak, emiatt pedig szépen lassan kimennek a divatból. Hiába imádom én is a műfajt, érzem, hogy nekem sincs már türelmem azokkal játszani, mert egyszerűen túl nehézkesek. Egy körökre osztott játékban ugyanis a következőképpen zajlik egy küldetés: először elhelyezzük az egységeinket a térkép egyik sarkában, elkezdjük mozgatni őket, esetleg támadunk velük, végül nyomunk egyet a „kör befejezése" gombra. Ezután pedig várjuk, hogy a számítógép is lépjen, ami a játék későbbi szakaszaiban idegőrlően hosszadalmas lehet. A Wartile viszont nagyon ügyesen leváltotta ezt a rendszert egy félig-meddig valós idejűre, amelyben szinte úgy és akkor tudjuk mozgatni figuráinkat, ahogy és amikor csak szeretnénk. Minden figura talpán található ugyanis egy időmérő, amely jelzi számunkra, hogy mikor nyúlhatunk hozzá legközelebb ahhoz az egységhez, ezzel jelentősen felgyorsítva a hagyományos hexagonális stratégiákban megszokott tempót. Figuráinkat tehát bármikor mozgathatjuk, ha az időzítő lejár (kb. 1-2 másodpercről van szó), aminek köszönhetően majdhogynem folyamatosan mozgásban tarthatjuk embereinket. Ezalatt természetesen az ellenfél is lépked saját figuráival, és ha harcra kerül a sor, akkor azt a résztvevők szépen lerendezik egymást közt. Ha pedig túl gyorsnak találnánk a tempót (nem fogjuk), akkor a szóköz lenyomásával megduplázhatjuk a gondolkodásra szánt időt, így tehát azok is megnyugodhatnak, akik szeretnek kicsit jobban elszöszölni a lépések megtervezésével. De miért is fontos az, hogy megtervezzük lépéseinket?

A Wartile-ban gyakorlatilag folyamatos túlerő ellen kell harcolnunk, hasonlóan az XCOM-szériához, ahol 2-3 embert irányítva kell akár négyszeres túlerővel felvennünk a harcot. Ezért tehát úgy kell megtervezni a mozdulatainkat, hogy mindig előnyös pozícióból (lehetőleg magaslatról) támadjuk ellenfeleinket. Ezenkívül a csapatkompozíció is fontos, ami a Wartile-ban kasztok formájában ölt képet, de sajnos a korai hozzáférésű változatban ez még nincs túlbonyolítva.

ADATOK

KIADÓ
Playwood Project

FEJLESZTŐ
Playwood Project

MŰFAJ
stratégia, szerepjáték

MEGJELENÉS
2017.03.17.

STÍLUSMINTA

ARMELLO
2015 (LEAGUE OF GEEKS)

Chaos Reborn
2015 (SNAPSHOT GAMES)

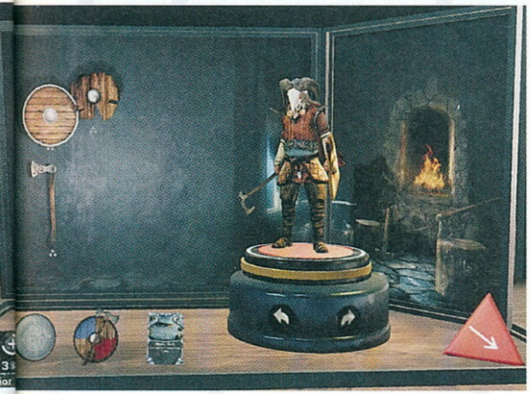
Miután kiharcoltuk magunkat, elmegyünk valahova mulatozni és inni, csak egy a baj: a talpunk alatt lévő óriási korongoktól nem férünk fel a mozgólépcsőre.

Harcosaink mellé már most is elkélne egy varázstudó és egy íjász, de ami késik, nem múlik, hiszen mindketten tervben vannak.

Egyelőre három harcossal rendelkezhetünk, melyek közt talán a legfontosabb a Warrior, aki pajzsával képes sebzésfelfogóként harcolni. Ezután ott a Spearman (lándzsás), akinek nagy előnye, hogy akár két mezőről is támadhat, viszont az ő esetében arra figyelni kell, hogy közvetlen a társa mögül nem szúrhat az ellenség felé. Végezetül pedig ott a Berserker, aki egy hatalmas kétkezes baltával gyakorlatilag sebzésosztóként funkcionál. Neki nagyon kevés az életereje, de hatalmas pusztítást képes okozni, ha jókor mozgatjuk jó helyre. Szóval egyelőre belőlük állhat kicsiny seregünk, viszont ezek a karaktereink nem csupán üres vázak.

RPG KÖRÍTÉS

Ahogyan a legtöbb stratégia esetében megszokhattuk, a harcrendszer nem csupán a színfalak mögött futó számításokból és véletlennek tűnő elemekből áll össze. Bár a harcokat többnyire az dönti el, milyen gyorsan és ügyesen tudjuk embereinket mozgatni, a játékban található egy kártyákra épülő képességrendszer is, ami további mélységet ad a Wartile-nak. Ez úgy működik, hogy minden küldetéshez kapunk öt kártyát, amiket mi válogathatunk össze a főmenüben a Deck Manager felületre kattintva. A kártyák közt akad olyan, amelyikkel gyógyíthatunk, vagy olyan, amivel további védelmet adhatunk egy karakternek, és olyan is, amivel csapdát helyezhetünk valahova a pályára.



A kártyákat játék közben kell ráhúznunk a játéktér kívánt részére, hogy aktiválódjanak, avagy tényleg nagyon egyszerűen működik a dolog. A paklinkat érdemes úgy összeállítani, hogy minden kaszt, azaz minden karakterünk számára legyen valami hasznos kártya a tarsolyunkban, de mivel még elég korai változatról van szó, nem igazán dúskálhatunk a változatos, érdekes lapok közt. A távlati célok közt természetesen ott van, hogy további kártyákat is nyerhetünk a küldetések folyamán, amelyekkel erősíthetjük csapatunkat, de mi még azzal is beérnénk, ha kicsit hosszabb lenne a kampány, vagy több karakter közül lehetne választani. Egy íjászt, vagy valamilyen mágiahasználót simán el tudnék képzelni a játékban (a fejlesztők szerint egyébként idővel mindkettő bekerül majd), ugyanis a Wartile nem próbál megmaradni a valóság talaján, és mitológiai lényekkel is összecsaphatunk benne.

A kártyák mellett külön érdekesség, hogy egy lootrendszerrel is megtoldották a fejlesztők a programot, aminek hála tovább csinosíthatjuk és erősíthetjük vikingjeinket. Tárgyakat a küldetések során ládákból szerezhetünk (elég csak a ládák mellé állni a karaktereinkkel, és már pottyan is az ölünkbe a loot), a kiegészítőket pedig a főmenü erre kialakított részében aggathatjuk rá katonáinkra. Jobb minőségű pajzsot, sisakokat, esetleg fegyvert találhatunk a ládikák mélyén, ami kapcsán érdemes megjegyezni, hogyha többször nekifutunk ugyanannak a küldetésnek, újabb lootot szedhetünk össze a már kinyitott ládákból, s ezáltal újabb darabokkal bővíthetjük ki arzenálunkat.

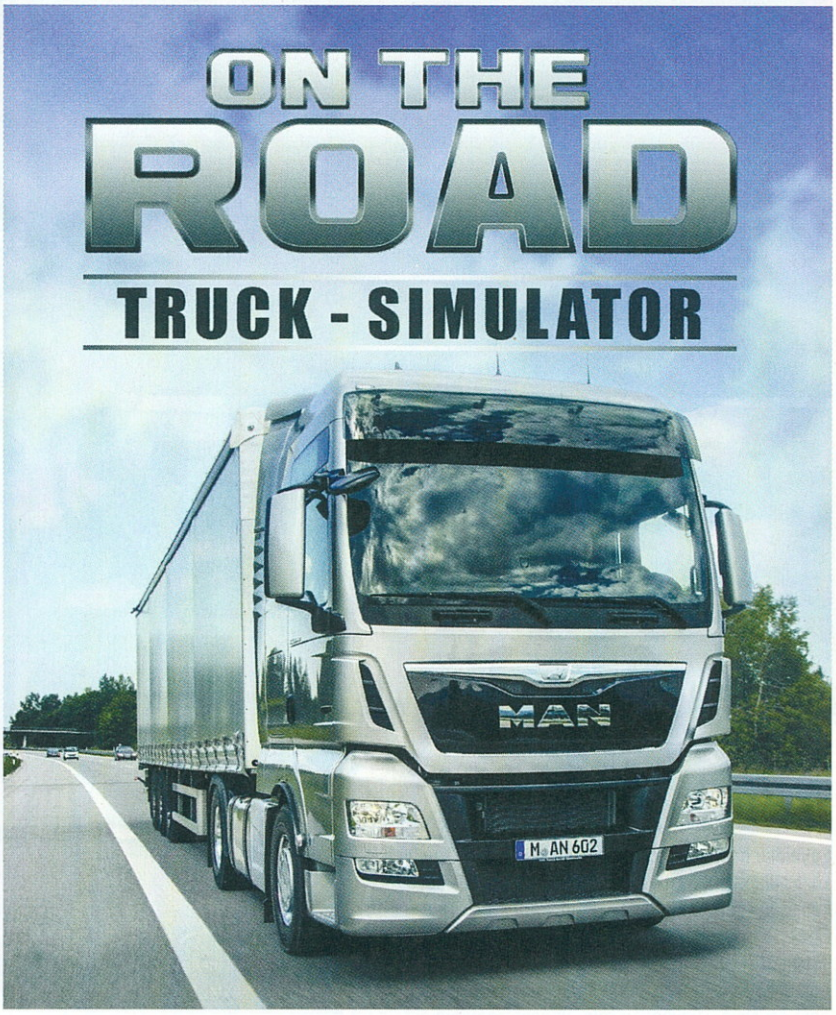
Ezzel együtt tehát a Wartile már jóval több egyszerű stratégiánál, ezek a szerepjátékos elemek tökéletesen bővítik ki ezt az amúgy is remek stílust.

KELL EZ NEKED!

A fentieken kívül technikai téren a Wartile majdhogynem tökéletesre sikeredett. A játék közbeni kezelőfelület átlátható, letisztult, még a stílustól idegenkedők is pillanatok alatt otthon érezhetik magukat. A főmenü esetében ráadásul nem egyszerű menüsor, hanem egy virtuális asztal fogad minket, ahol úgy nyúlkálhatunk a különböző komponensek, azaz menüpontok felé, mintha saját asztalunkon tennénk azt. Ezen a felületen vásárolhatunk új figurákat (igen, a küldetések során szerzett pénzből vehetünk majd új cuccokat és figurákat), szabhatjuk egyedire a paklinkat, vagy ruházhatjuk fel katonáinkat. A játék alatt egyébként az Unreal motor mozog, amit nagyon ügyesen használnak a készítők, aminek hála a látvány egészen pazar. Bár eleinte kicsit furcsállottam, hogy a vízfelületek statikusak, de ez valószínűleg szándékos volt a készítők részéről, hogy ezzel is igyekezzenek visszaadni a terepasztalok hangulatát. Persze bőven akad még csiszolnivaló a játékon ahhoz, hogy teljes értékű programmá váljon a 20 eurós (kábé 6300 forintos) Wartile, de úgy vélem, hogy ez a játék már ebben a készültségi állapotában is elég szórakoztató ahhoz, hogy beruházzatok rá. Ha pedig kedvelitek a táblás stratégiai játékokat, az északi mitológiát, akkor már rég a forint-euró árfolyamot kéne számolgatnotok a Steam vásárlást tervezgetve.

Sajátos külsejű, nagyon érdekes játék a Wartile, amibe egyből beleszeret az ember, ráadásul a fejlesztése is rendben zajlik, ami csodaszámba megy.

ELTÉVESZTETT IDŐSÍK



[ÍRTA GEBBBE] **A KAMIONOS ÉS TEHERAUTÓZGATÓS JÁTÉKOK JELENLEGI KIRÁLYA AZ EURO TRUCK SIMULATOR 2. NAP MINT NAP SOK EZER KILOMÉTERT ÖLNEK BELE AZ ELÉGEDETT FANATIKUSOK, DE VANNAK, AKIK EGY MÉLTÓ RIVÁLIST IS SZERETNÉNEK LÁTNI A PIACON. EKKOR BUKKAN FEL AZ ON THE ROAD.**

Azonban mielőtt elkezdenétek tágra nyitni a szemeiteket, elárulom, hogy a toxtronyx interactive (igen, kisbetűvel írják) nem olyan játékot heggeszt a boszorkánykonyháján, ami akár egy, az egész Európát lefedő térképet szeretne felvonultatni, hanem kizárólag Németország területén mozgathatjuk meg a szállítani kívánt árut. Tudni illik ugyanis, hogy a német Aerosoft karolta fel a programot, amely többek között kiegészítőket adott ki a Microsoft Flight Simulatorhoz, de az OMSI 2, vagy a Fernbus Coach Simulator is a cég gondozásában került piacra. Nyugodtan azt lehet tehát mondani, hogy a kiadó rajta tartja az ujját a szimulátor műfaj korai hozzáférésű időszakot? Természetesen azok az apró, de abszolút hiánypótló ötletek és apróságok, amelyekért már régóta „sír" a keménymag. Az első igazán szembeötlő dolog máris a jármű jellege, hiszen egy dobozos MAN TGX köszön ránk a képeken és videókon. Ha ez nem mond még eleget számotokra, akkor a dolgot úgy fordítanám magyarra, hogy jelen esetben gyakorlatilag nem egy nyerges vontatóval van dolgunk, hanem egy szimpla teherautóval, amelynek kiépítése fix, de szükség esetén megoldható egy plusz pótkocsival is. Az előzetes készültekor még csak egyfajta konstrukció volt elérhető, de nagy a valószínűsége, hogy a komolyabb

A szállítás mindig jó és nyugodt meló, kivétel, ha az MI béna, és félkész az egész produkció. Talán majd úgy fél évvel később.

német útőerén. Az igazság viszont az, hogy az OMSI kivételével nem sok programjuk találta meg az elvárt vagy akár az azt megillető figyelemre. Ennek okai közé sorolható, hogy a megcélzott közönség háromnegyede az országon belül található, valamint a játékokban bejárható területek is leginkább a sváb rajongókat hozzák lázba.

TANDEMUGRÁS

Az On the Road (OtR) sem képez kivételt ezek alól, de a Steamen eszközölt Early Acces-nyitásnak köszönhetően azok figyelmét is kifejezetten felkeltette, akik az Euro Truck Simulator 2-ben élik ki fuvarozási vágyaikat. És mi is az, ami ennyire érdekessé és várakozással telivé teszi ezt a modellekre várnunk kell pár plusz hónapot. Természetesen helyet fognak kapni a normál kamionok és a hozzájuk tartozó pótkocsifajták, de a már említett tandem megoldás is használható lesz, amihez a ETS 2 közönsége csak a különböző műhelytartalmak és interneten fellelhető modok útján juthat hozzá. Utóbbiak között persze rengeteg a hihetetlenül igényes munka, sokszor az ember azon is elgondolkodik, hogy miért is nem alkalmazzák ezeket a tartalomkészítőket az SCS kötelékében.

KELJ FEL ÉS JÁRJ!

A toxtronyx illetékesei abban látják a játék jövőbeli versenyképességét, hogy nagyobb hangsúlyt fektetnek a szimulációra, mint az ismert konkurencia programjai, melyek inkább könnyed vezetési élményt adnak, egyértelműen az egyszerűbb szórakozást részesítik előnyben. Az OtR szerves részét fogja képezni például a járművön kívüli tevékenykedés is. Így mondjuk a fuvarok felvételekor vagy végeztével nekünk kell a pótkocsit csatlakoztatni vagy leválasztani a szerelvénytől, de akár kellemes egészségügyi sétára is indulhatunk egy számunkra kedves városban. Mindezek mellett a vezetőfülke gombjait is kedvünkre nyomkodhatjuk majd, amit a buszos játékoktól mindig is irigyeltem. A kezdeti lista észak-németországi városokat foglal magába, többek között Hamburgot, Brémát és Berlint is. A későbbiekben érkezik 11 másik központi helyszín, de csak az olyan nagyobbakat említeném, mint Köln, Dortmund vagy München. Egy videós interjú során Martin Breyer a toxtronyxtól elmondta, hogy az már csak

ADATOK

KIADÓ
Aerosoft GmbH

FEJLESZTŐ
toxtronyx interactive GmbH

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2017.03.30.

STÍLUSMINTA

Euro Truck Simulator 2
2013 (SCS SOFTWARE)

OMSI 2
2013 (AEROSOFT)

A mesterséges intelligencia és a fizika annyira jól működik, hogy a civil forgalom majdhogynem percenként balesetet okoz.

TÖBB MINT KAMIONOS, AVAGY ST22LACIKA

Ha többet szeretnétek megtudni a kamionozás világáról, akkor keressétek fel Dajka László, azaz st22lacika YouTube csatornáját. Nagyon szemléletes oktatóvideókkal mutatja be azokat a trükköket, amik megkönnyíthetik egy Európában fuvarozó sofőr életét. Amellett, hogy ezeknek a vezetéstechnikai elemeknek mindegyike tökéletesen felhasználható a szimulátorokban, megtapasztalhatjátok azokat a dolgokat is, amelyeket egyetlen program sem tud átadni, vagyis a problémák hatékony kezelését. A Forgózsámolyos pótkocsi című videókat máris tessék bemagolni az On the Road megjelenéséig, mert ha ész nélkül állunk neki a dolognak, akkor az nagyon kellemetlen lesz.

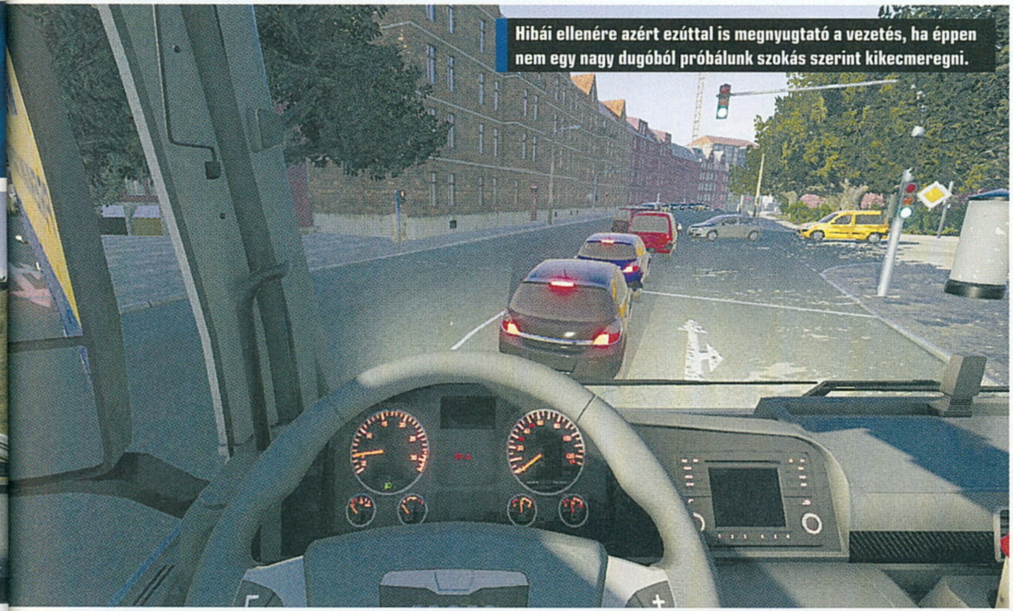
az eladásokon fog múlni, hogy kikacsintanak-e az anyaföldön kívülre is, hogy más környező országot is érinthessünk majd. Ugyanez a helyzet a többjátékos móddal is, hiszen annak lehetőségét jelenleg abszolút nem tervezik, és a kezdetektől fogva sem úgy készítik programot, hogy erre alkalmas legyen. Lehetetlennek viszont ezt sem nevezte, ám a valószínűsége nagyon minimális. Valljuk be magunknak őszintén: ha a több ezer aktív játékost számláló ETS 2 mod, a TruckersMP sok esztendős működése sem sarkallta arra az SCS stábját, hogy korrekt multiplayert rakjanak a játékukba, akkor egy náluk kisebb stúdió még kevésbé fogja ezt meglépni. Vagy talán csak az egyeduralmuk tette őket kényelmessé? Ezt jelenleg nem lehet még csak megsaccolni sem.

KÖRZETÜK AZ AUTÓPÁLYA

Motorként a Unity 5.5 teljesít szolgálatot, és be kell vallani, egészen jól is sikerült munkára bírni. Bár az épületek részletessége hagy némi kivetnivalót maga után, az AI járművek működőképesek, és maga a teherautó is szépen össze lett rakva. Most még csak személyautókkal találkozhatunk, azokkal is korlátozott mennyiségben és változatban, de az úttartásuk és az ütközésekkor tapasztalható viselkedésük meglepően jól lett megírva. A mesterséges intelligenciával viszont már más a helyzet. Tudom, hogy még erősen készülőfélben lévő játékról van szó, de ennek minden varázsát magában hordozzák az olyan forgalmi helyzetek, amikor igen erőset kell fékeznünk egy-egy AI karambol következményeinek kivédése érdekében. Szintén nagyon mókás volt nézni azt is, hogy egy alkalommal az autópálya ellenkező irányú forgalmát teljesen elbarikádozta két szerencsétlenül járt személyautós. A Cobra 11 stábja is örömmel figyelte volna, amikor 120-as sebességnél keresztbefordulva rongyoltak belém a mögöttem haladók. A hangok még nem valós kamionhangok, de a későbbiekben minden ki lesz cserélve olyan színvonalúra, hogy tényleg igaziknak érezhessük azokat. Ha már az ígéreteknél tartunk, akkor a fejlesztési terv szerint a cégmenedzselés terén a járművek vásárlásának, a sofőrök szerződtetésének és a cég fejlesztésének lesz fő szerepe a boldogulásunkban. A teherautóink kinézetén és motorikus kiépítésén is változtathatunk a végleges verzióban, de a sofőrünk külsején is lehet majd finomítani, amire eddig nem sok ilyen játékban volt példa.

EZ FÉRFIMUNKA LESZ

Na de mi ebben a pláne? Ezek nagy része egy-két kivétellel már a ETS 2-ben is fellelhető, ráadásul a 15 eurós (nagyjából 4700 forintos) On the Road tartalma nagyon sok önálló gondolatra sem enged következtetni. A sort viszont, ami évszakokról és ennek megfelelően az útviszonyt érintő változásokról szól, többször is el kellett olvasnom. Bevallom őszintén, ezt a funkciót nagyon kíváncsian várom, mert csúszós úton utoljára a 18 Wheels of Steel: Extreme Truckerben volt szerencsém ilyen monstrumokat irányítani, az pedig már 8 éve volt, és természetesen billentyűzet bevetésével. Végezetül, pár gondolat arról, hogy az ebben a két oldalban kifejtett tervek hol bukhatnak el. Mivel körülbelül én is alig tudom, hogy hova kapjam a fejem, esélyes, hogy egy kisebb csapat sem tud annyi időt és energiát fordítani minden részletre, mint akár a már közel száz főre felduzzadt SCS. Becsülettel gyűjtik és figyelembe veszik a korai hozzáférés alatt érkezett javaslatokat, kommunikálnak a vásárlókkal, sőt ezek közül nem egy ötletet már a következő verziókban is látni fogunk. Szóval a fejlesztők vagy egy félkész játékot tesznek majd le az asztalra, vagy ha becsülettel mindent kitupíroznak a legapróbb részletekig, akkor meg annyi idő fog eltelni, hogy végül a DayZ sorsára is juthatnak, ami idestova negyedik éve van korai hozzáférésben. Ez a félelem a jelenlegi félkész állapot miatt alakult ki bennem, mert ehhez a fuvarhoz még igen sok előkészületre van szükség, pedig még csak nem is túl méretes, hogy mindent el kelljen takarítani az útjából.



Hibái ellenére azért ezúttal is megnyugtató a vezetés, ha éppen nem egy nagy dugóból próbálunk szokás szerint kikecmeregni.

MEGJELENT A PC GURU
MICROSOFT KÜLÖNSZÁM
890 FT-ÉRT
KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK:
MAGAZIN + EXTRA

A PC Guru féléves és éves előfizetései mellé többek között az alábbi játékok kérhetők, ez a lista azonban nem teljes. Az összes előfizetési konstrukcióért, valamint a magazin előfizetéséért látogass el a http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok webcímre! Figyelem: a korábbi előfizetőinknek hosszabbítás esetén kedvezmény jár, érdemes mindig frissíteni az előfizetést!

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + DAWN OF WAR 3

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	25.990 Ft
Hosszabbítással:	24.990 Ft

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + PREY

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	25.990 Ft
Hosszabbítással:	24.990 Ft

MAGAZIN ELŐFIZETÉS

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	10.070 Ft
Hosszabbítással:	9.570 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft

Lassan itt a nyár, így ismét frissítettük az előfizetési akcióinkat. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei év legnagyobb durranásai közül! Vagy csak az újságra vágysz? Akkor kedvezőbb áron kaphatod meg a magazin lapszámait, ha előfizetővé válsz!

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

PUSZTULJON MINDENKI

[ÍRTA **CHRIS**] **Közel nyolc éve várjuk már, hogy folytatást kapjon a Dawn of War-sorozat, amely legutóbb 2009-ben szegezett számtalan Warhammer-rajongót a monitor elé. Most, hogy lassan már azt sem tudjuk, mi fán terem a valós idejű stratégia, végre befutott az új rész, ami több-kevesebb sikerrel megpróbálta megújítani a klasszikus elemeket. Lássuk, hogyan sikerült neki!**

Most kezdhetném a cikkemet olyan közhelyek puffogtatásával, hogy mennyire hiányoznak a stratégiai játékok („régen minden jobb volt"), milyen rossz, hogy már mindenki MOBA-kkal játszik ahelyett, hogy tankokat vagy rakétás embereket gyártana valamelyik RTS-ben, de keserű szavak helyett nézzünk kicsit magunkba: ez a stílus egyszerűen kiöregedett már. Van ugyan egy kemény mag, amely epekedve várja, hogy folytatás kapjon az Age of Empires vagy a Red Alert, de a kiadók jól látják a számokat, miszerint a piac eltolódott egy olyan irányba, ami miatt esélytelen, hogy a közeljövőben sikeres valós idejű stratégiát tudjanak piacra dobni.

Ennek ellenére azért akad egy-két RTS, melyeket véleményem szerint bármikor érdemes elővenniük azoknak is, akik már a MOBA-kon nőttek fel. Az egyik ilyen természetesen a StarCraft, aztán ott a Relic csapatának Company of Heroes-sorozata, illetve ugyancsak ennek a stúdiónak a munkája, a Dawn of War, aminek már folytatása is érkezett 2009-ben. Most pedig itt a Dawn of War 3, amely láttán elmondhatjuk, hogy a készítők igyekeztek tudásuk legjavát beleadni a programba, s közben olyan merész újdonságokkal bővítették ki, amelyek sokak számára valószínűleg azonnal kicsapják a biztosítékot. De én nem tartoztam közéjük. Szerintem a Dawn of War 3 minden szempontból kiváló alkotás lett, amely úgy lavíroz a veterán és a mai játékosok igényei közt, hogy arról példát vehetne rengeteg fejlesztőstúdió.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Relic Entertainment

MŰFAJ
RTS

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.27.

ÁR
14 990 Ft

GÉPIGÉNY
3GHz i3 quad logical core vagy azzal egyenértékű CPU, 4 GB RAM, Nvidia GeForce 460 vagy AMD Radeon 6950 VGA, 50 GB HDD.

„MIND MEGHALUNK"

A 2017-es év minden kétséget kizáróan a Warhammer-univerzum éve, szinte nem telik el úgy hónap, hogy a PC Guruban ne számolnánk be valamilyen új vagy épp megjelent címről, amely ezt a brutális, sötét világot keltené életre egy videojáték formájában. A Dawn of War 3 (mostantól DoW 3) viszont nem csupán egy a rengeteg közül. Ez kérem szépen az idei év legjobban várt warhammerös játéka, amelyet számtalan rajongó messiásként üdvözölt. Egyszerre igyekszik hű maradni az univerzum szabályaihoz, miközben könnyűszerrel csábítja el a stratégiáktól idegenkedők szívét is. Legalábbis nagyon sokan így éreztük még a megjelenés előtt. Most viszont, hogy megérkezett, sokan rájöttek, hogy a DoW 3 korántsem hibátlan. Mostanra már bőven akadnak olyanok, akik szerint a harmadik rész ez a Dawn of War-sorozat megszégyenítése, minden idők legrosszabb RTS-e, közben pedig a stílusnak állított jelképes koporsót épp most földelik el valahol a hátsó kertjükben. Na de akkor kinek van igaza?

Kezdjük is a választ a kampány értékelésével, amely a DoW 3 talán legfontosabb komponense, és ami minden bizonnyal a többszereplős módtól idegenkedők kedvenc terepe lesz. A kampány a játékban található három faj köré lett felépítve, orkok, űrgárdisták és eldárok szemszögéből ismerhetünk meg egy olyan történetet, amelyben főszereplőink egy hatalmas erejű fegyver birtoklásáért folytatnak véres harcokat.

Ma már az egyiptomi turizmus sem a régi, az eladók sokkal agresszívabban terjeszkednek.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

HASZNÁLD A GOMBOKAT!

Mint a legtöbb valós idejű stratégiai játék esetében, az egérrel ikonokra történő kattogtatás nagyon amatőr dolognak számít, ami rengeteg értékes időt vesz el egy-egy parancs kiadása közben. Az egyszemélyes kampány remek alkalom arra, hogy betanuld a lehetséges billentyűzetparancsokat, amit érdemes erőltetni, ha nem megy, hiszen így jóval gyorsabban boldogulhatsz majd a multi során.

TABOZZ SOKAT!

A legkényelmesebb megoldás az egységeink mozgatására az, ha egyszerre összefogjuk őket, és az Attack & Move parancsot kiadjuk valamelyik irányba. Igen ám, de ilyenkor csak a legfontosabb egység képességei jelennek meg a tálcán, ezért a többiek hasznos skilljeit nem tudjuk ellőni. Ebben segít a TAB gomb nyomkodása, amivel a kiválasztott egységek között ugrálhatunk kényünk kedvünk szerint.

NE VÁLOGASS!

A Dawn of War 3 összetett játék, főleg a képességek és a doktrínák használata miatt. Ezek kombinációja számtalan érdekes egység- és taktikai variációt eredményez, melyek kiismerése nem megy egyik napról a másikra. Ezért azt javasoljuk, hogy maradj egy fajnál, és az első 20 mérkőzésed vívd velük, amíg meg nem tanulod mesterien kezelni a képességeiket. Fejleszd őket és tanulj új taktikákat!

Túl sok ez már?

Bármennyire is imádjuk a Warhammer-univerzumot, nem tudjuk nem észrevenni, hogy az elmúlt 3 év során hihetetlen számú játékot termelt a Games Workshop. 2014 óta összesen több mint 20 warhammerös játék jelent meg, beleértve ebbe a mobilos verziókat is, és még idén érkezik az Inquisitor – Martyr és a Total War: Warhammer 2. Így nem csoda, ha mostanra már kezdenek megmutatkozni nálunk a túladagolás tünetei, de vajon ti is így vagytok ezzel? Írjátok meg véleményeteket a témával kapcsolatban a levrov@pcguru.hu címre, a legjobb levél küldőjét pedig berakjuk a Levrovba, ahol válaszolunk is rá!

A sztori teljesen lineáris, túl sok csavart nem is rejt, viszont a küldetések felváltva szerepeltetik benne mindhárom fajt, minek köszönhetően a játékosok megismerkedhetnek a DoW 3 alapjaival. Megtanulhatjuk az egységek irányítását, képességeik használatát, és küldetésről küldetésre elsajátíthatunk valamilyen új játékmechanikát, ami később a hasznunkra válhat. Szükség is van az alapos fejtágításra, ugyanis a játékban lévő fajok közti különbségek szignifikánsak, ezek ismerete természetesen a multiban lesz elengedhetetlen. Az űrgárdisták például kisebb csapatokat irányítanak, de katonáik képzettebbek, ezért könnyebben veszik fel a harcot ellenfeleikkel. Ezenkívül képesek egységeket dobni a pályára, méghozzá kapszulákban, amikkel hatalmas pusztítást okozhatnak. Az orkok esetében már a számszerű fölény dominál, ők az úgynevezett WAAAGH-t használják ahhoz, hogy magasabb szintű, erősebb egységeket hozzanak csatába. Ezenkívül képesek az elpusztított épületek vagy gépek roncsaiból egységeket létrehozni, továbbá már meglévő sajátjaikat felturbózni. Végezetül pedig ott vannak az eldárok, a Warhammer-univerzum ősi faja, akik futurisztikus fegyvereket és járműveket vonultatnak fel, s akár épületeik mozgatására is képesek. Mindegyik fajnak akadnak erősségei és gyengeségei, melyek persze leginkább csak a többszereplős módban mutatkoznak meg, de kétségtelen, hogy a készítőknek sikerült úgy kiegyensúlyozni őket, hogy azt érezzük, teljesen más játékot játszunk mindegyik fajjal. Ez persze már az 1998-as StarCraft esetében is jól működött, de jó látni, hogy a Relicnél is értik a változatosság fontosságát.

A Warhammer 40,000 nem az az univerzum, amiben szívesen élnénk. Pedig bizonyára nem tartana sokáig az értéktelen, céltalan létezés.

BAJNOKOK, HŐSÖK, ELITEK

Szóval az alapok a helyükön vannak, igazából nem sok mindent lehetne mondani azon kívül, hogy aki játszott valamilyen stratégiával az elmúlt 10 évben, az biztosan otthon fogja érezni magát a DoW 3-ban is. De sajnos ma már ennyi nem elég. Az ingerküszöbünk az egekben van, ezt pedig érezték is a Relicnél, ezért megpróbálták továbbgondolni a hagyományos RTS-t úgy, hogy megtoldották azt egy kis MOBA-val. Persze, tudom, te is gyűlölöd a MOBA-kat, de tény, hogy óriási hatással vannak a játékpiacra, s mivel a stratégiákból nőtték ki magukat, annyira nem tűnik vérlázítónak a stílusok egymással történő kombinálása. Szóval a fejlesztők gondoltak egy merészet, és megtoldották a DoW 3-at egy kis MOBA-val, ami annyit tesz, hogy a hagyományos építkezős, egységorientált rendszerbe bekerültek erős, speciális képességekkel rendelkező hősök is. Ők ez Elite-ek. Elite egységből minden faj számára akad jó néhány, de egyszerre mindig csak három lehet aktív a csapatunkban. Az Elite-eket úgy hozhatjuk játékba, hogy úgynevezett Elite pontokat gyűjtünk (ezeket folyamatosan kapjuk a mérkőzések során, illetve a multiban pontok foglalásáért is jár), és ha összegyűlik egy adag, azok elköltésével lehívhatunk egy ilyen „hőst" a pályára. Mindegyik Elitenek más-más költsége van, ezért ha úgy döntünk, hogy egy erősebb Elite-re vágyunk, akkor pontspórolással elodázhatjuk a dolgot, és végül lehozhatunk egy olyan erős jószágot, ami akár egyedül is simán bedarálhatja az ellenséget. Ez persze kockázatos taktika, hiszen nem biztos, hogy Elite nélkül képesek leszünk huzamosabb ideig tartani a védelmünket, de épp ez a rendszer szépsége. A játék fajonként 7-8 Elite-et rejt, de újakat csak úgynevezett koponyákból vásárolhatunk magunknak, melyek egyfajta pénzként funkcionálnak a játékban. Koponyát kapunk minden küldetés befejezése után, a skirmish pályák

NE LÉGY KAPZSI!

A multiplayer módban gyakori hiba, hogy a játékosok az egész pályát be akarják kebelezni még a játék elején, és minden erőforráspontra odaküldenek egy csapatot foglalni. Ne próbálkozz ezzel, mert csak fontos nyersanyagot veszítesz. Csak annyi pontot próbáljatok társaitokkal felügyelni, amennyi épp csak több mint amennyi az ellenfélnek van. Néha jobb beásni magad, mint túl agresszíven terjeszkedni.

ORKOK ESETÉBEN

Az orkok egyértelműen a számbeli fölényükkel dominálnak a csatatereken, ezért igyekezzünk hatalmasra duzzasztani a seregünket támadás előtt. Csapatunkban mindig legyen egy építő, aki a roncsokból egységeket gyárthat, és használjuk ki a WAAAGH tornyok által generált hulladékot azért, hogy azokkal megerősítsük egységeinket. Közelharcban nagyon erősek, szóval igyekezzünk azokra az egységekre összpontosítani.

ŰRGÁRDISTÁK ESETÉBEN

A Space Marine az egyetlen olyan faj, akikkel a játékmenet azonnal ismerős lehet minden RTS-rajongó számára. Használjuk ki a faj azon képességét, hogy drop podokat dobálhatunk le bárhova a pályára, amikkel megtámadhatunk olyan helyeket is, melyek kívül esnek az ellenfeleink központi figyelmén. Az ugrani képes egységei nagyon erősek, azokat mindig tartsuk külön csoportban.

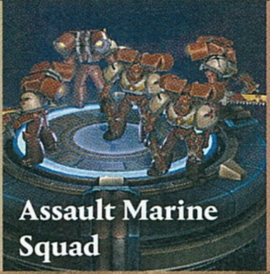
ELDÁROK ESETÉBEN

Az ősi faj egyik nagy előnye, hogy képesek teleportációs kapukat létrehozni szinte bárhol a pályán, ahova csak odalátnak. A teleportációt viszont nem olyan egyszerű létrehozni, ugyanis a kapu felhúzása után kapcsolatot kell teremteni két épület közt. Ha ez készen áll, seregünk már könnyedén kaphat utánpótlást távolról is, ami nagyon hasznos funkció. Használjuk ezt ki minél többször!

AZ ÖRÖK HÁBORÚ KATONÁI

SPACE MARINE

Assault Marine Squad

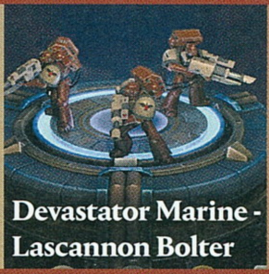


Közelharci fegyverrel felszerelt gyalogsági szakasz. Képes ellenfeleit megrohamozni, és ezáltal bénítani azokat. Ugrással is támadhat, becsapódáskor komoly sérülést okoz.

Devastator Marine - Heavy Bolter

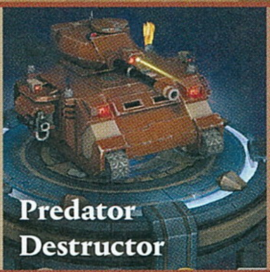
Nehézfegyverzettel ellátott gyalogsági szakaszok, akik támadáskor lassítják célpontjaikat. Tüzelés előtt az egységnek el kell helyezkednie, hogy bevethető legyen.

Devastator Marine - Lascannon Bolter



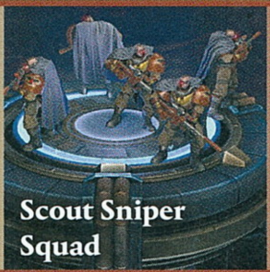
Nehézfegyverzettel ellátott gyalogsági egységek, akiknek a sebzése folyamatosan növekszik, minél több ideig támadnak egyetlen célpontot. Járművek ellen ideális.

Predator Destructor



Távolsági fegyverzettel ellátott nehéz páncélzatú egység, amely területre ható támadásával a gyalogsági egységek ellen nyújt hathatós védelmet. Lassú és sérülékeny.

Scout Sniper Squad



Lopakodó technológiával ellátott gyalogsági egység, kifejezetten távoli célpontok kiiktatására ideális. Tüzelés előtt az egységnek el kell helyezkednie, hogy bevethető legyen.

Scout Squad

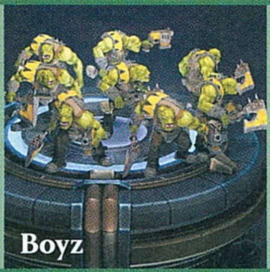
Lopakodó technológiával ellátott gyalogsági egység. Képes gránátot hajítani, amely megbéníthatja ellenfeleit. Fejlesztéssel aknák lerakására is alkalmassá válik.

ORK

Big Trakk With Supa Kannon

Tűzérségi egység, amivel távoli célpontokat iktathatnak ki az orkok. Tüzelési módot is válthat, amivel nő a lőtávolsága és képes összezavarni célpontjait.

Boyz



Közelharcos gyalogsági egység alapvető rohamozási képességgel, ami lelassítja és megzavarja ellenfeleit. Scrappel bővítve támadásuk speciális, bénító hatású lesz.

Deff Dread

Közelharci összecsapásokra ideális járkáló, ami képes rohamozni, s ezáltal egységeket bénítani. Halála esetén sebzi a környéken álló további ellenfeleit.

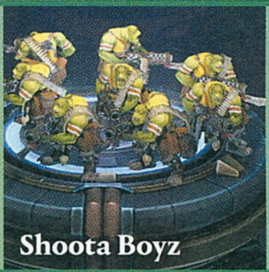
Killa Kan

Nagy hatótávolságú páncélozott egység. Rakétákat termel, amiket képes területre irányítva kilőni magából. Scrap hatására további rakéták tárolása lehetséges.

Nob

Nehéz közelharci gyalogsági egység rohamozási képességgel, aminek használatával lelassítja ellenfeleit. Képes az ellenfeleket magán tartani (taunt).

Shoota Boyz



Távolsági gyalogsági egység, az egyik legolcsóbb és legpraktikusabb seregkitöltő. Scrap hatására gránátot is képesek használni, ami bénít és sebez.

ELDAR

Bonesinger

Alap építő egység, amely járművek és épületek javítására alkalmas. Képes odateleportálni magát távolabbi helyekre és érzékeli a láthatatlan egységeket is.

Dark Reapers

Nehézfegyverzettel ellátott gyalogsági szakasz, amely területre hatóan sebzi célpontját. Tüzelés előtt az egységnek jól el kell helyezkednie, hogy bevethető legyen.

Dire Avengers

Távolsági gyalogsági egység, az egyik legolcsóbb és legpraktikusabb az eldár seregben. Egyszerű tüzérek, akik képesek gránátot hajítani, ami bénít és sebez.

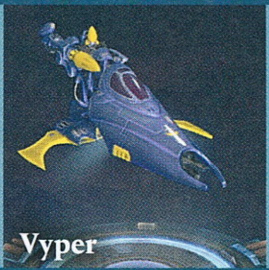
Rangers

Lopakodó technológiával ellátott gyalogsági egység, mely távoli célpontok kiiktatására ideális. Tüzelés előtt az egységnek el kell helyezkednie, hogy bevethető legyen.

Shadow Spectres

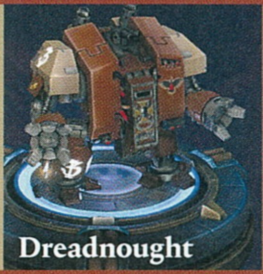
Távolsági fegyverzettel ellátott repülő egység, amelynek sebzése növekszik, amennyiben hosszabb ideig támad egyetlen célpontot. Más zaklatók ellen több sebzést okoz.

Vyper



Távolsági fegyverzettel ellátott repülő egység, ami a gyalogság és a földi páncélosok számára megközelíthetetlen helyekre is eljuthat. Lassító akna lerakására képes.

A Dawn of War 3 egységei a stratégiai játékok esetében már hagyományosnak számító, úgynevezett kő-papír-olló metodika alapján lettek megalkotva, tehát egyszerre ideálisak és sérülékenyek egyes helyzetekben. Listánkon megtalálhatjátok az összes nem-elite egységet, amelyeket a játék kifestő részében egyedire is szabhattok, ezáltal pedig saját frakciókat, klánokat alkothattok meg.

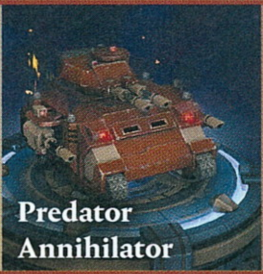


Dreadnought

Közelharci összecsapásokra ideális járkáló, ami képes rohamozni, s ezáltal egységeket bénítani. Képes a földre csapni, amivel sebzést okoz, bénít, és lassítja az ellenfeleit.

Land Speeder

Az űrgárdisták úgynevezett zaklató egysége, ami képes a levegőbe emelkedni és távoli célpontokat megsemmisíteni. Fejlesztéssel multi-melta fegyvert kaphat.

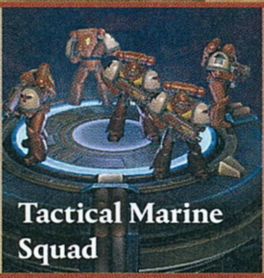


Predator Annihilator

Távolsági fegyverzettel ellátott nehéz páncélzatú egység, ami kifejezetten más páncélosok elleni küzdelemben válik hasznossá. Nagyon lassú, de hatalmas tűzerővel rendelkezik.

Servitor

Alap építő egység, amely képes járművek és épületek javítására. Nagyon sérülékeny, ezért érdemes az ellenfeleinket messzire elkerülni vele, de tartsuk a front közelében.

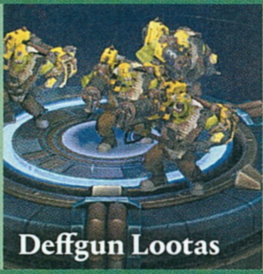


Tactical Marine Squad

Távolsági fegyverzettel ellátott gyalogsági egység. Fejlesztéssel lángszóróval vagy plazmavetővel is bővíthető. Mindkét verzió nagyon hatékony más-más helyzetekben.

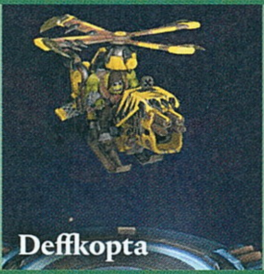
Whirlwind

Tüzérségi fegyverzettel ellátott nehézpáncélos egység. A Whirlwind egy önjáró löveg, amivel nagy területen tüzérségi csapást mérhetünk távolabbi célpontokra.



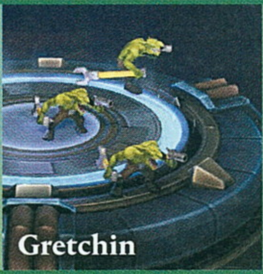
Deffgun Lootas

Nehéz, távolsági fegyveres gyalogsági egységek, akik egy bizonyos területet képesek „belőni" maguk előtt. Scrappel bővítve támadásaik lassítják az ellenfeleiket.



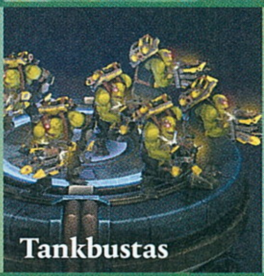
Deffkopta

Távolsági fegyverrel ellátott légi egység, leginkább a zavarkeltésben válhat hasznunkra. Scrappel bővítve képes egy területre bombát dobni, viszont nagyon sérülékeny.



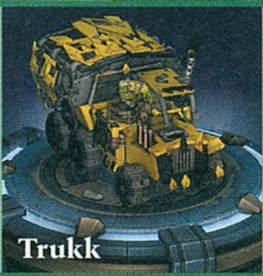
Gretchin

Alap építő egység, amely képes járműveket és épületek megjavítani. Képes a fémhulladék (scrap) feldolgozására, ezáltal új egységek megalkotására is.



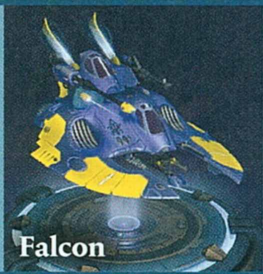
Tankbustas

Az orkok tankelhárító egységei, akiket bármilyen jármű, vagy járműszerű egység ellen bevethetnek. Scrappel bővítve bombát is dobhatnak, ami hatalmasat sebez.



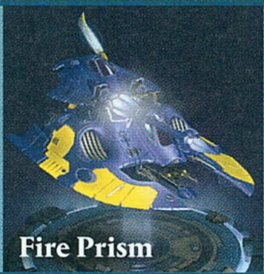
Trukk

Távolsági fegyverrel ellátott páncélozott csapatszállító jármű. Képes a tárolt egységeket kilőni magából, melyek érkezéskor bénítják az eltalált ellenfeleket.



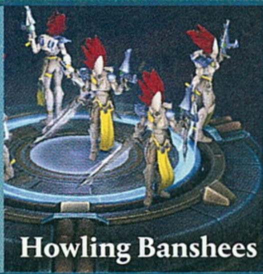
Falcon

Távolsági fegyverzettel ellátott csapatszállító jármű, ami képes a közelében lévő eldár, hiányos létszámú szakaszokat kipótolni. Nagyon hasznos, de sérülékeny.



Fire Prism

Nagy hatótávolságú tüzérségi egység, amely támadásával késleltetett robbanásokat okoz a célterületen, ami bénít, valamint hatalmas sebzést okoz.



Howling Banshees

Közelharci gyalogsági egység, amely képes ellenfeleit megrohamozni, s ezáltal bénítani. Fejlesztéssel rohamozásuk tovább javítható, ezáltal célpontjaik szét is szóródnak.

Wraithblades

Nehéz közelharci gyalogsági egység egyedi, rohamozási képességgel, ami lassítja ellenfeleit. Képes az ellenfelei felé ugrani (dash) és magán tartani azokat (taunt).

Wraithguards

Távolsági fegyverzettel ellátott gyalogsági egység. Minden tüzelés előtt fel kell tölteni magát. Képes az Infinity Portálon keresztül „visszahívni" magát a bázisra.

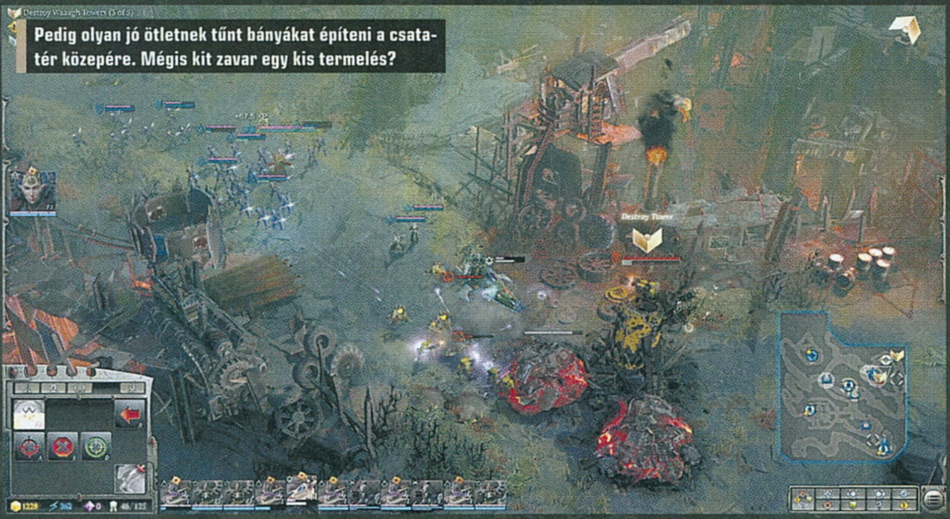
Hihetünk a Steamnek?

A megjelenés napján döbbenten vettük észre, hogy a játékot még a legnagyobb rajongói is keményen ostorozzák a steames értékelések közt, amiért az „elmobásodott”, meg különben is, ez a Dawn of War nem az a Dawn of War. Kétségtelen, hogy akadnak problémák a DoW 3 esetében, de véleményünk szerint a keménymag túl szigorú a játékkal kapcsolatban. Bár a mobás jelenlét tagadhatatlan, de ez egyáltalán nem válik a játék kárára oly mértékben, hogy földbe kéne döngölni miatta. Csak egyetlen dolgot javasolhatunk nektek is: vásárlás előtt alaposan járjatok utána, hogy fekszik-e nektek az új stílus vagy sem.

letolásáért, és természetesen a többszereplős meccsekben történő szereplésünkért is. Egy új Elite feloldása 200 koponyába kerül, s nagyjából 20 koponya üti a markunkat pályánként. Egyes kampányküldetések során viszont akár 80 koponyát is bezsákolhatunk, ha minden bónusz feladatot elvégzünk, szóval ezért is érdemes végigtolni a sztorimódot. De mindent összevetve sem kapunk túl sokat, és mivel több mint 20 kibontható Elite-ről van szó, könnyen megsaccolható, hogy milyen sok játék szükséges ahhoz, hogy valakit feloldjunk, kipróbáljunk, aztán rájöjjünk, hogy nem is volt olyan jó ötlet arra költeni a vérrel és verítékkel megszerzett 200 koponyánkat.

Főleg azért is éreztem úgy, hogy a játék nagyon csínján bánik a koponyák osztogatásával, mert nem csak hősöket, hanem doktrínákat (Doctrine) is vásárolhatunk belőlük, melyek voltaképpen a hagyományos egységeinket és seregünket látják el extra képességekkel és tulajdonságokkal. Hogy csak egy példát mondjak: az orkok alapegységeit (Boyz) feljavíthatjuk úgy, hogy amennyiben több hasonló egység közelében vannak, megnő a gyorsaságuk. De ez csupán egy a közel 50 Doctrine közül, ami a játékban található, ezért aztán ember legyen a talpán, aki mindet feloldja. Az Elite-ekhez kapcsolódó érdekesség az is, hogy ahogy szerepeltetjük őket, tapasztalati pontokat szereznek, szintet lépnek, és ennek köszönhetően további képességek nyílnak meg a számunkra. A 9-es szintet elérve pedig megkapjuk az adott hőshöz járó extra skint is, amivel jelezhetjük ellenfeleink és társaink számára, hogy milyen kemény csávók is vagyunk. Természetesen az előrendelők számára különleges skin jár, s várhatóan nagyon gyorsan feltűnnek majd a Steamen a további skin-csomagok, amelyekkel még több pénzt sajtolhat ki belőlünk a játék, ha engedünk az ilyesfajta csábításnak.

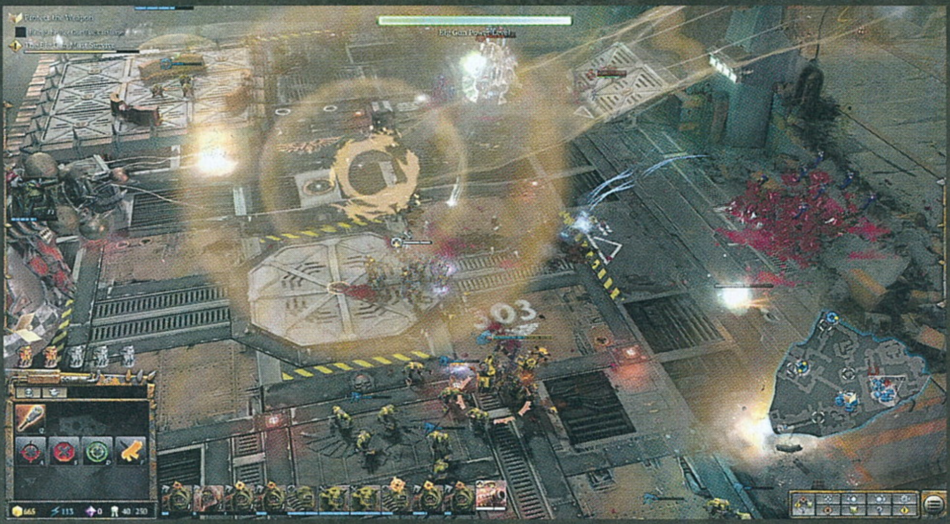
De bármennyire is jól hangzik, hogy hatalmas, fejleszthető lényeket idézhetünk meg a játékban, ezeknek az Elite-eknek a jelenléte megosztja a játékosokat. Az RTS-eken nevelkedett keménymag többnyire ördögtől valónak tart minden MOBA-t, és ezzel együtt azt is, ha kedvencük akár csak nyomokban is mobás elemeket tartalmaz. Szerintem viszont semmi baj nincs azzal, hogy óriási, bivalyerős hősök tekeregnek a képernyőn úgy, hogy közben megmaradnak a hagyományos elemek is. Vegyük észre, hogy a hagyományos, egységorientált játékok kora leáldozott, a készítők pedig úgy próbáltak életet lehelni a dologba, ahogy azt a legjobban lehetett. Az egyetlen kényes kérdés, ami engem is nyugtalanított, az az erőegyensúly. Viszont ahhoz, hogy jobban átlássuk, miként sikerült a három fajt, a kismillió fejlesztést és a rengeteg Elite-et úgy játékba hozni, hogy ne sérüljön a balansz, még várnunk kell, ugyanis nem telt el elég idő a megjelenés óta ahhoz, hogy kibukjanak ezek a hibák (az ilyesmi néha hónapokba telik). Viszont ahogy a Relicet ismerem, kétlem, hogy a DoW 3 jól vizsgázna ezen a téren. Elég csak a Company of Heroes 2-re gondolnom, hogy elfogjon az aggodalom, ahol egy-egy patch vagy kiegészítő úgy vágta tönkre az egyensúlyt, hogy hónapokig tartott azt rendbe tenni.

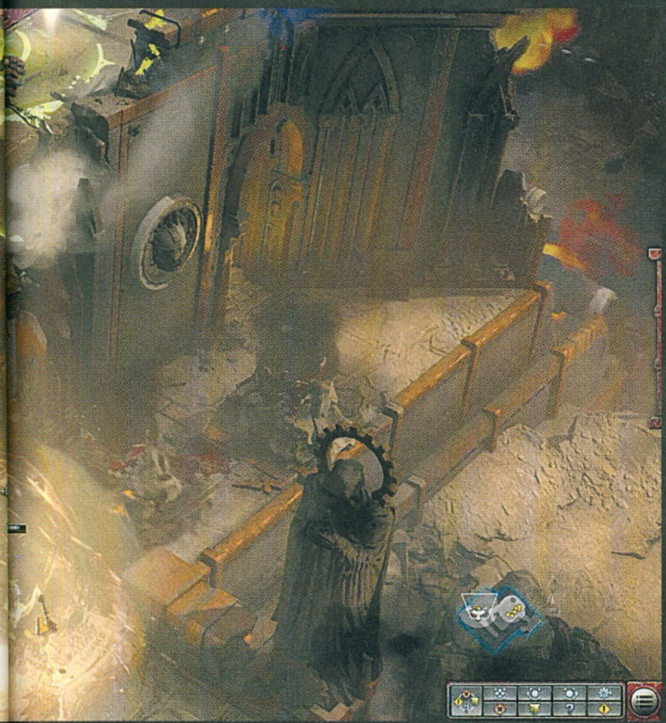


Pedig olyan jó ötletnek tűnt bányákat építeni a csatatér közepére. Mégis kit zavar egy kis termelés?

IDE MOST ÖNTSÜNK MÉG EGY KIS MOBA-T

És ha már az egyensúly témánál járunk, fel is tehetjük azt a kérdést, ami minden modern stratégia esetében a legfontosabb: milyen lett a multi? Nos, a DoW 3 ezen a területen szeretett volna a leginkább újítani, aminek az eredménye az lett, hogy itt dominálnak leginkább a MOBA-elemek, melyek nem igazán lettek úgy átültetve a programba, hogy mindenki elégedett legyen. De hogy valami pozitívummal nyissak, a mérkőzések rendkívül látványosak, ahogy az Elite-ek összecsapnak egymással, az maga a megtestesült Warhammermennyország. A szerver-, azaz a mérkőzéskereső





Ha ez a kép úgy fest, mintha valami MOBA-ból származna, akkor annak az az oka, hogy a DoWIII már-már egy MOBA.

gyors, kényelmes, egyértelmű a használata, tehát bárki bármikor könnyen összeakad játékosokkal, akikkel megküzdhet. Játszatunk 1v1, 2v2 és 3v3 meccseket, többre igazából nincs is igény, ebből a szempontból tehát minden úgy jó, ahogy van.

Viszont úgy néz ki, hogy egyelőre csak egy játékmódot tartalmaz a multi, aminek a neve Power Core, és nagyon hasonlóan épül fel, mint bármelyik MOBA aréna. Ebben a módban mindkét csapat számára adott egy-egy megvédendő Core, amit sávokon közelíthetnek meg a játékosok, s ezeken védelmi épületek nehezítik a támadók előrehaladását. Igen, itt már erősen érezni a MOBA jelenlétét, tehát azok, akik úgy érzik, hogy a MOBA-k ördögtől való rákos daganatok a játékipar testén, azok joggal háboroghatnak azon, hogy nem kaptak hagyományos multit, ahol a bázisépítés, az egységgyártás és az ősrégi taktikázás dominál. Én viszont élveztem a csatákat. Úgy éreztem, hogy a számomra ismerős elemek úgy simulnak bele az RTS-jellegű közegbe, ahogy az elvárható lenne. Egy kis MOBA-s múlttal rögtön otthon éreztem magam a csatatereken, és úgy igyekeztem taktikázni, hogy élvezzem minden pillanatát a játéknak. Tény, hogy nem lehet rusholni, hiányzik a mélység a rendszerből, és az egész, úgy ahogy van, további DLC-kért kiált, de egyelőre beértem annyival, amennyit nyújtott. Viszont tagadhatatlan, hogy ez a stílus nagyon sokak számára felháborodást fog kelteni, ráadásul nem is alaptalanul. Nincs fedezékrendszer, nem igazán dominálnak a saját képességeink, csupán azon múlik csapatunk sikere, mennyire gyorsan tudjuk bevédeni egymást, ha éppen szükséges. Nagyon remélem, hogy hamarosan érkezik új, hagyományos értelembe vett multi is, amelynek köszönhetően mindenki lenyugodhat végre. Viszont félő, hogy a további tartalmak már fizetősek lesznek, ami egy közel 18 000 forintos szoftver esetében már nem kicsit vérlázító. Vásárlás előtt tehát azt javaslom, hogy mindenki nézzen meg egy multis mérkőzést YouTube-on, aztán döntse el, hogy mennyire utálja a MOBA-kat. Jelen állapotában ugyanis csak azoknak ajánlom a Dawn of War 3 multiját, akik legalább semlegesek a MOBA kérdésben, vagy játszottak már valamelyik trónkövetelővel.

MOBA-elemek ide, elégedetlenkedő rajongók oda, a Dawn of War III egy remek stratégia lett, amit bátran ajánlunk.

ADJ ESÉLYT NEKI

Viszont ha van olyan területe a DoW 3-nak, ahol egyáltalán nem lehet okunk panaszra, az a mindent átütő Warhammer-hangulat és a látvány, amelyek együttesen úgy taglózzák le a rajongót, hogy órákig képtelen szabadulni a játék szorításából. Egyszerűen elképesztő, hogy milyen atmoszférát áraszt magából a program. A világ brutalitása úgy mutatkozik meg a képernyőn, hogy csak kapkodjuk a fejünket tátott szájjal, mindezt pedig a hanghatások teszik tökéletessé. Ahogy az Elite-ek megindulnak és darálják a pályát maguk előtt, ahogy a drop podok becsapódnak az űrből, és az abban érkező gárdisták kardélre hányják az orkokat, miközben eldárok rohamoznak kardjukat maguk mögött húzva, tényleg pillanatok alatt betemet minket a Warhammer 40,000: Dawn of War 3. Már az első küldetés végigjátszása során is fantasztikus élményben lesz részünk, ami mondjuk, kicsit leül utána, de a játék később is bőven rejt döbbenetes jeleneteket. Közben pedig a látványról is csak pozitívumokat lehet mondani, ugyanis egyszerűen szemkápráztató, amit kapunk. Bár ahhoz, hogy teljes pompájában élvezzük, érdemes felkészülni számítógépügyileg, főleg a többszereplős csaták kívánnak kimagasló processzorteljesítményt, gyors adattárolót és sok-sok memóriát, de ehhez már a PC-s játékosok hozzászokhattak – ez ugyanis egy költséges hobbi.

Mindent egybevetve tehát úgy éreztem, hogy azt kaptam, amire számítottam. Egy vérgőzös, páratlan hangulatú warhammerös stratégiát, ami úgy próbált meg újítani a stíluson, ahogy csak tudott. A MOBA-s elemek szerintem rendben vannak, s bár lehet utálni miattuk a programot, azt senki nem veheti el a játéktól, hogy eszméletlen látványos csatákat eredményez az Elite-ek jelenléte. Ettől függetlenül persze van miért morgolódni, ugyanis a koponyákkal fukarul bánik a program, hagyományos multira nincs lehetőség, és a végeláthatatlan fejlesztéseknek és egységeknek köszönhetően nagyon könnyen megrepedhet a kényes erőegyensúly alapköve, amit nem hiszem, hogy könnyen javítani lehet. Mindenesetre ne higgyetek a keménymag hangos, keserű hőbörgésének: a DoW 3 igenis megérdemel egy esélyt mindenkitől.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

Ha adunk neki egy esélyt, az egyik legjobb warhammerös játékunk lehet, ami utánozhatatlan atmoszférájával azonnal levesz minket a lábunkról.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Klasszikus, brutális hangulatú Warhammer-játék, amely rengeteg lehetőséget kínál a stratégák számára ahhoz, hogy napokat töltsenek a program mellett.

KONTRA

Csak egyetlen multis játékmódot tartalmaz, ami a MOBA-kból merít, az új fejlesztések és Elite egységek pedig nagyon költségesek.

85%

KRÓMOZOTT KIPUFOGÓ

Full Throttle Remastered

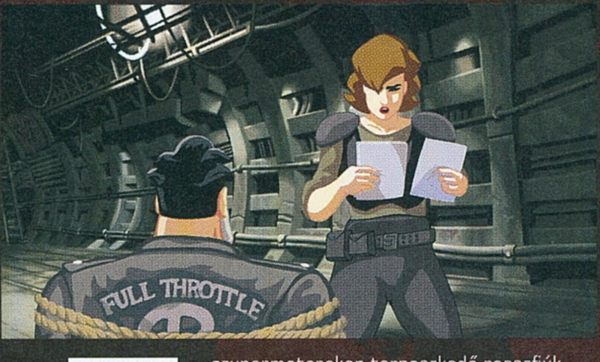
[IRTA CHOCHO] A LUCASARTS-JÁTÉKOK FELÚJÍTÁSI HULLÁMA EDDIG VEGYES EREDMÉNYEKET HOZOTT, A LEGENDÁS FULL THROTTLE AZONBAN REMASTERED-FORMÁBAN IS IGAZI KINCS, AMIT MINDEN, A KLASSZIKUS KALANDJÁTÉKOKÉRT RAJONGÓ OLVASÓNAK KI KELL PRÓBÁLNIA. SAJNOS AZONBAN CSAK ÉS KIZÁRÓLAG NEKIK...

Amikor a Tim Schafer által vezetett Double Fine Productions bejelentette, hogy felújítja a minden idők egyik legjobb kalandjátékaként ismert Full Throttle-t, összefutott a nyál a számban, ugyanis ez volt az a kései LucasArts-alkotás, amin talán a legjobban látszódott, hogy a koránál erősebb hardvereken még annál is jobb lehetett volna, mint amilyen végül lett. Márpedig jó volt. Nagyon jó.

El kell fogadni azonban a tényt, miszerint a nosztalgia alaposan bekavarhat az ember ítélőképességébe. Ennek megfelelően a Full Throttle egy mai játékos számára már egyáltalán nem úgy hat, mint azoknak, akik ismerték és szerették, és pusztán a dicső múlt megidézése végett hajlandók ismét pénzt áldozni rá. Ők azok, akik nagyon jól járnak a vásárlással, és már most, a cikk elolvasása előtt nyugodtan a pénztárcáért nyúlhatnak. A többiek viszont olvassák el ezt a két oldalt, mert az, amit az én generációm (30+-os olvasók) látatlanban is istenít, egyáltalán nem biztos, hogy ifjonci szemmel is vonzó, sőt.

BEN-NE A SLAMASZTIKÁBAN

Különös vidéken járunk, valamikor a jövőben, de nem a miénkben, hanem egy olyan világában, ahol a benzinfaló szörnyek idővel egyre nagyobbak, fenyegetőbbek lettek, az amerikai sivatagot pedig futurisztikus szupermotorokon terpeszkedő rosszfiúk bandái uralják. Veszélyes hely ez, ahol senkit sem látnak szívesen, ezért is meglepő, hogy az ország utolsó nagy motorgyártó cégének elnöke, Malcolm Corley a környéken kocsikázik prominens kíséretével. Az öreg Corley egykor maga is motoros volt, mára azonban idős és beteg ember lett belőle, akit csak egy dolog tart még életben: az, hogy megóvja hagyatékát, a Corley Motorst az afelett keselyűként köröző befektetőktől.



ADATOK

KIADÓ
Double Fine Productions

FEJLESZTŐ
Double Fine Productions, Shiny Shoe

MŰFAJ
kalandjáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.18.

ÁR
Steamen 15 euró (kb. 4700 Ft).

GÉPIGÉNY
2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 8 GB HDD.

Utazása célja, hogy egy utolsó nagy befektetői gyűlésen vegyen részt, a látszólag nyugodt autózást azonban megzavarja egy, a verda tetején szó szerint áthajtó motorosbanda. A Polecats tagjai nem ismernek sem embert, sem istent, vezetőjük, Ben pedig amolyan magának való, morgós fajta, akire sok jelzőt lehetne aggatni, de a szelíd nem tartozik közéjük. Malcolmnak persze szimpatikus a kőkemény csoport, így ukászba adja, hogy kövessék őket a helyi kocsmába, ahol kedélyesen el is beszélget a Polecatsszel, azon belül is a bandavezér Bennel. Igen ám, de a befektetőket favorizáló beosztottaknak nem tetszik, hogy az öreg még mindig dirigál, a belső konfliktusnak pedig Ben issza meg a levét.

MINDEN, MI KRÓM

Mivel a Full Throttle egy klasszikus point and click kalandjáték, a történetről többet elmesélni vétek lenne, hiszen a néha eszelősen nehéz fejtörőket és minijátékokat pontosan a sztori felgöngyölítése céljából teljesíti a játékos. Igen, minijátékokat és nehéz fejtörőket írtam, de előbbiek talán több magyarázatra szorulnak. Noha a legtöbb LucasArts-féle kalandban csak ide-oda kattintgatva lehet előrehaladni, a Full Throttle agresszív világában ennyi nem elég. Ben néha megüli robosztus motorját, sőt még verekedni is kényszerül, elvégre az utakon garázdálkodó rivális banditák magasról tesznek a Polecats vezetőjére, éppúgy belekötnek, mint bármely arra tévedő szerencsétlenbe. Az akciórészek a Full Throttle legérdekesebb elemei, és bár sok point and click alkotásban zavarba ejtő, ha minijátékba vagy harcba keveredik a játékos, itt ezek remekül illeszkednek a játékmenetbe, hiszen teljesítésük általában

BEN SOSEM TÉR MÁR VISSZA?

A Full Throttle nagy siker volt a maga korában, és két folytatást is terveztek hozzá. A Full Throttle: Payback egy kalandjáték lett volna, amit már az első rész atyjaként tisztelt Tim Schafer nélkül készült tető alá hozni a LucasArts. Sajnos máig tisztázatlan körülmények között törölték, talán mert a 2000-es évekre a kalandműfaj halottnak tűnt. 2002-ben bejelentették a Full Throttle: Hell on Wheels című akciójátékot, amit viszont a negatív rajongói és sajtóvisszhang miatt lőttek le. A Ben hangját adó Roy Conrad 2002-ben tüdőrákban elhunyt, Tim Schafer pedig a Remastered bejelentése után azt mondta, nem tervez a folytatással.

Nem, Ben még csak véletlenül sem csapott fel motors mutatványosnak, ez egy teljesen átlagos hétköznap hősünk életében.

a műfajhoz illeszkedő jutalomban részesít. Ez lehet egy később fontos tárgy vagy egy olyan betanult viselkedés, ami a végső leszámoláskor még Ben hasznára válik.

És ha már antihősünk szóba került, érdemes kitérni rá, hogy Ben egy motoros banda vezére révén nem az eszéről híres, így az eszköztára a stílustól megszokott tárgykombináláson és gyűjtögetésen/megnézésen kívül a rugdosásra és a pofán vágásra is kiterjed. Bár mindezek alapján feltételeznénk, hogy ellenszenves karakterről van szó, Ben talán a legszimpatikusabb kalandjátékos szereplő, akit fel tudok idézni a LucasArts SCUMM-motoros remekműveiből. Ami a szívén, az a száján, és bár előbbi mélyen ül a vaskos bőrdzseki és a minden bizonnyal még annál is vaskosabb mellszőrzet mögött, ez még nem jelenti azt, hogy ne lenne hatalmas.

Ben és a Polecats története több mint húsz évvel a megjelenése után is leköti és megnevetteti az embert. Kösz, Tim!

Ben és barátai mind egyedi, vonzó jellemek, akikkel jól esik beszélgetni és együtt kalandozni. Már ameddig tart a játék, ugye.

KEVÉS A BENZIN

A Full Throttle nem egy hosszú játék, akik még emlékeznek a feladványokra, 2-3 óra alatt végigkattintgathatják magukat rajta, és ebbe már tessék belevenni az opcionális beszélgetéseket is. Akik viszont sokat felejtettek vagy még nem játszottak a programmal, készüljenek fel, mert nem ez a legkiegyensúlyozottabb darab a LucasArts műhelyéből. A logikai feladványok néha nevetségesen egyszerűek vagy egyértelműek, máskor viszont beköszön a játékos nyelven csak „moon logic"-ként emlegetett faktor, avagy minden logikát nélkülöző, abszolút őrült megoldásokkal kell átverekednünk magunkat a puzzle-ök gyűrűjén. Ez különösen a játék utolsó harmadára igaz, ahol nem elég, hogy pixelvadászatra kényszerülünk, de még időre is megy az akció. Ezért aztán azok a játékosok, akik a műfajt csak a Telltale röhejesen leegyszerűsített interaktív filmjeiből ismerik, minden bizonnyal elakadnak majd a történetben. Bár a Shiftet lenyomva a program kiemeli az interaktív képernyőelemeket, ezzel nyújtva törékeny mankót a bajbajutottaknak, az igazat megvallva csalásszagú a dolog, és nem is feltétlenül hatékony segítség. Újoncoknak tehát azt javaslom, ne a Full Throttle-lel kezdjék kalandozó pályafutásukat, a veteránok azonban örülhetnek, mert a felújított kiadás pazarul sikerült.

Az egy dolog, hogy a zenét és a szinkront úgy keverték újra a Double Fine hangmérnökei, mintha a Ben hangján dörmögő Roy Conrad a minap mondta volna fel a dialógusokat, pedig szegény már 2002-ben elhunyt. Ez még mondhatni elvárható egy 2017-ben újrakiadott játéktól. Na de az a csoda, amit a grafikával műveltek a tervezők, már minden képzeletemet felülmúlta. Emlékeztek még a bájából sokat vesztett, rajzfilmesre rajzolt Monkey Islandre, vagy a darabosan mozgó, burleszkbe csapó Day of the Tentacle-re? No, kérem, bár a framerate itt is a régi maradt, a rajzstílus úgy váltott felbontást, hogy nemhogy nem torzult, épp ellenkezőleg: sokkal szebb, jobb lett. Nem ámítás, elég megnyomni az F1-et, és máris látjuk, mennyi vizuális részlet veszett el annak idején a pixelek sűrűjében. És ha ez még nem volna elég az üdvösséghez, kapunk audiokommentárt, régi művészi munkákat, na meg achievementeket, amik rámutatnak, hogy mennyit lehet hülyéskedni ezzel az egyébként rövid játékkal.

OLCSÓ FÉM

Elérkeztünk az értékeléshez, és hát nagy bajban vagyok, mert mai szemmel a Full Throttle kissé nehézkes, összetett helyett inkább zavaros megoldásokkal tömött játék benyomását kelti. Ennek ellenére tény, hogy a csupaszív történet, a tényleg fantasztikus világ, na meg a felújításból eredő, elismerésre méltó tálalás olyan pozitívumokat eredményez, amik megérdemlik a vastapsot – és ezek közül az első kettő már a játék 1995-ös megjelenésekor is adott volt. Ez kérem, egy kiváló újrakiadás, ami ezúttal nemcsak arra jó, hogy ismét a köztudatba hozza a Full Throttle címet, de valódi pluszt, korábban nem tapasztalt vizuális minőséget ad hozzá az egyébként sokak által szeretett programhoz. Amondó vagyok, hogy rajongóként ez a csomag megérdemli a befektetést, aki pedig újoncként mégis eljutott eddig a cikkben, tegye félre azt a 15 eurót, és pár további kalandcím legyalulása után térjen vissza Benhez.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

A Full Throttle egy roppant egyedi világgal megáldott kaland, amit elsősorban a műfaj veteránjainak ajánlok. Nekik viszont nagyon, mert a Remastered változat valódi pluszt ad a retróélményhez.

TÁLALÁS:	90%
TARTALOM:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	65%

PRO

Minden, amit a Full Throttle-ben szerettünk, tényleg remek audiovizuális tálalás kíséretében, ami rá is fért az anno pixelek közé rejtett rajzokra.

KONTRA

Ez nem a Remastered hibája, de tény: mai szemmel a Full Throttle minimum nehézkes játék, amit ezért csak a műfaj és a program rajongóinak tudok ajánlani.

80%

Vannak nők, akiknek virágot kell vinni, mások a Steam giftet szeretik. Mo ezzel szemben a motoros alkatrészekre gerjed.

ŐSLÉNYPARKI ZSUGAPARTI

HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT – JOURNEY TO UN'GORO

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **Aligha számít manapság ritkaságnak, ha valamely kedvenc hősünket a teremtők kiragadják jól megszokott fantasy-környezetéből, és legközelebb már kártyalapra préselt formában látjuk viszont, miközben tovább vívja szakadatlan küzdelmét a többi karakter ellen.**

A gyűjtögetős kártyajátékok mára komoly népszerűséget kivívott státuszáért vélhetőleg a Magic: The Gathering tehető felelőssé, melyet a Wizards of the Coast csapata indított dicső útjára 1993-ban. Összetett szabályrendszerének köszönhetően rengeteg tekintetben különbözik a magyar- és franciakártyákon alapuló összecsapásoktól. A legszembetűnőbb különbség a legtöbbször gyönyörűen megrajzolt képeken kívül talán az, hogy paklijaikat a játékosok saját maguk rakhatják össze a meglévő és folyamatosan bővülő, több ezer lapot számláló bázisállományból. A megidézett lények aztán a maguk módján járulnak hozzá a diadalhoz, alapvető támadási- és életerőt meghatározó értékeik mellett a többségük egyedi módon befolyásolja a játékmenetet, változatosságuknak hála pedig aligha akad két egyforma parti.

A Magic tehát vélhetően a legnépszerűbb gyűjtögetős anyagnak számít még annak ellenére is, hogy egy-egy komolyabb szett összeállítása tetemes mennyiségű időt és pénzt igényel. Alkotói pedig nem voltak restek kihasználni a közkedveltségében rejlő lehetőségeket, hiszen jó ideje már, hogy a szokásos, asztalon (némi ropogtatnivaló társaságában) vívható meccsek mellett digitális formában is összemérhetjük erőnket a rendszeresen megjelenő Duels of the Planeswalkers-szériában. A benne rejlő taktikai lehetőségek természetesen másokat is megihlettek (divatos mivoltán túl), és míg egyes készítők új, saját világok megalkotásához használták fel a szisztémát, addig mások a már meglévő univerzumukat bővítették tovább a csillogó lapokban rejlő potenciállal – mint ahogyan a Blizzard is tette a Warcraft hőseivel.

ADATOK

KIADÓ
Blizzard Entertainment

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

MŰFAJ
kártyajáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.06.

ÁR
ingyenes

GÉPIGÉNY
2.2 Ghz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 2.5 GB HDD.

DZSUNGELTÚRA

A hajdanán Heroes of Warcraft alcímmel is ellátott Hearthstone igen komoly fejlődésen esett át, mióta 2014-ben elérhetővé vált PC-re és mobileszközökre. A kilenc választható karakter ugyan változatlan maradt, azonban kiegészítőcsomagok vagy szólókampányok formájában rendszeresen érkeztek új lapok. Továbbá egy évvel később immár az eredeti szabályokat többé-kevésbé felborító Kocsmai Verekedés-módban is kihívhattuk felebarátunkat egy-két őrültebb menetre. A fejlesztők mindig is ügyeltek rá, hogy egy-egy aktuális bővítménynek rá jellemző karaktert adjanak. A legutóbbi csomag segítségével például Gadgetzan csúf utcáiról toborozhattunk gengsztereket, jókora adag kártya közül szemezgetve, míg a korábbi Whispers of the Old Godsban rémséges és iszonytató isteneket erősíthetünk imáinkkal.

Un'Goro zöldellő dzsungelében pedig mintha csak megállt volna az élet: hatalmas buja fák, vulkánok és kristálytisztán szikrázó vízesések, míg az egyszeri kalandor szeme ellát. Az idill azonban csalóka, a mélyben ősi, régen kihaltnak hitt teremtmények vívják élet-halál harcukat a túlélésért – ez alkalommal az idők hajnalán létezett veszedelmes hüllők, hatalmas elementálok és halálos mérget szóró növények kapják a főszerepet, több mint 130 lap képében.

EXPEDÍCIÓRA FEL!

Már a megjelenést megelőzően sejteni lehetett, hogy kalandjaink komoly élményekkel kecsegtetnek, hiszen a játékost megtestesítő hősök rendre boldog újévet kívántak egymásnak köszönés gyanánt, arra utalva, hogy hamarosan új időszámítás veszi kezdetét a Hearthstone világában. Természetesen a szabályok alapjai nem változtak meg gyökeresen, azonban jó pár dolog késztetheti a megrögzött zsugabubusokat jól bevált dekkjeik újragondolására; az a tény legalábbis biztosan, hogy a League of Explorers és az azt

Az én lényem ma már 5 teljes kalóriát elégetett, ezzel a legsukárabbá válva a vidéken. Innentől hiába jön bárki, simán fitneszelem az ellenfelet.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TÉMAVÁLASZTÁS

Paklink összeállításakor tartsuk szem előtt, mire is kívánunk fókuszálni: lerohanjuk a másikat egy murloc-hordával? Netán az elementálok, szörnyetegek képezik seregünk tagjait, esetleg C'Thunt erősítjük? Rendelkezésre álló lapjainkból természetesen kovácsolhatunk teljesen egyedi összeállítást, de előre gyártott receptek közül is válogathatunk, melyekből a hiányzó kártyákat helyettesíthetjük másikkal.

EGYENSÚLY

Egy arányos dekkben a pusztító erejű (és nagy költségű) lapokon kívül mindenképpen helyük van a kevés manába kerülő lényeknek és varázslatoknak is, hiszen igencsak komoly hátrányba kerülhet az, aki a korai körökben nem tud megidézni semmit, és csak kuporgatja a kezében a zsugát. Az elementálok és a murloc-ok viszonylag olcsóak és jól használhatóak, illetve segíthetnek némi kezdeti előny megszerzésében is.

ÓRIÁSBÓL TÖRPE

A küldetések teljesítésének legtöbbje egy szempillantás alatt megfordíthatja a mérkőzés állását, a tolvaj harcosai például a továbbiakban 5/5-ös erősségűvé változnak. Ezzel szemben Uther jó pár varázslat elmormolását követően mindössze egy többszörösen adaptálódni képes behemótot kap, aki védtelen lehet a polimorf-mágiára vagy éppenséggel egy mérgező lényünkre, mely egy csapással megsemmisítheti.

Ismeritek a klasszikus viccet a paladinnal, aki megállt egy ősgyíkot venni a zöld piaci kofánál? Nos, így is lehet játszani a kártyákkal – történetmesélőset.

megelőző csomagok immár nem használhatóak a sztenderd mérkőzésekben. Azon kívül továbbá, hogy néhány szeretett harcosunktól búcsút kell vennünk (pedig egy jó időben előrántott Reno Jackson számtalanszor hozott vissza az életbe minden elgyötört hőst), akadtak olyan kártyák is, melyek túlzott erősségük miatt a klasszikus pakkból végérvényesen a Dicsőségek Csarnokába kerültek. Ide tartozik például Sylvanas, aki megsemmisülése esetén átcsábított az ellenféltől egy lényt az oldalunkra, de pihenni kényszerül a tűz ura, Ragnaros, továbbá a varázserőt növelő és plusz egy lap húzását biztosító Azure Drake is – akik birtokolták valamelyiküket, azok kisebb adag nyersanyagot kapnak kárpótlásként.

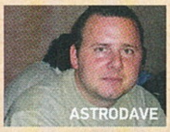
Érkeznek helyettük azonban a dínók, akik számos trükkel gazdagítják az eddig sem unalmas meccseket, legtöbbjük ugyanis rendelkezik az úgynevezett adaptáció képességével. Az efféle alkalmazkodni képes kreatúrák megidézésükkor háromféle előny közül választhatnak egyet maguk vagy mások számára. Kérhetnek például pajzsot, plusz támadó- vagy életerőt, de szert tehetnek lopakodásra, mérgezési jellemre, vagy akár dupla támadásra, netán elhalálozásukkor két darab 1/1-es növényt hagyhatnak hátra – érdemes tehát az adott helyzettől függően megválasztani, miként is erősítjük seregünk tagjait.

Összeállításunkat talán még jobban befolyásolja a küldetések megjelenése. Minden harcos saját questtel rendelkezik, melyet 1 kristályba kerülő legendás lapok képében aktiválhatunk, a kitűzött cél elérése pedig szerfelett komoly bónuszhoz juttatja a játékost. A pap például hét darab deathrattle tulajdonságú minion lejátszását követően hozzájut Amarához, aki egyrészt tauntos (tehát pajzsként védi urát), ráadásul magas támadó- és védőértékkel van felruházva, mellesleg pedig 40-es értékre állítja az atya életerejét, függetlenül attól, hogy az 30-on vagy éppenséggel már csupán 1-en állt. Viszonylag egyszerűen teljesíthető a boszorkánymester Gul'dan megbízatása is, ő hat darab kártya eldobásával egy elpusztíthatatlan kaput nyit meg, melyből manók özönlenek minden körben. Komoly meglepetést okozhat továbbá a sámán, hiszen tíz murloc segítségével szert tehet Megafinra, akinek puszta erején kívül figyelemreméltó tulajdonsága az is, hogy vízi lények hadával tölti meg uralkodója kezét.

A hatalmas monstrumokon kívül számos egyéb élőlény osztozik Un'goro földjén, többek között az elementálok is itt leltek otthonra (mintegy 25-en), akik további taktikázásra kényszerítik gazdájukat. Némelyikük erősebben támad az ellenfél körében, míg mások akkor vannak igazán elemükben, amennyiben az előző fordulóban is egy „fajtársukat" idéztük meg: a roppant szívós Tar Lord plusz 4 támadással vértezi fel magát ellenlábasunk fordulójában, a legendás Ozruk pedig további életerővel gazdagodik attól függően, mennyi elementált hoztunk játékba a korábbi menetben. Természetesen akadnak egyszerűbb fajtájuk is, mint a levegő-elem, mely immúnis a varázslatokra és a hősök speciális képességeire, vagy az olcsón aktiválható Tűzlégy, aki egy lángcsóvát is ad még maga mellé.

A Hearthstone folyamatosan változik, az új kiegészítő pedig kiváló alkalom arra, hogy az újoncok is fejest ugorjanak bele.

ÉRTÉKELÉS



Több millió játékos aligha tévedhet, Hearthstone-ozni még mindig jó.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **81%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

PRO
A több mint száz új lap számos kombinációra nyújt módot.

KONTRA
Legendás lapokat nehéz beszerezni, némelyik küldetés és szörny aránytalanul erős a többihez képest.

84%

DÍNÓM-DÁNOM

A kiegészítőt egy témához passzoló, vulkánnal és hatalmas fákkal dúsított asztal teszi teljessé, emellett pedig a szemfüles játékosok egy új, a tolvajt helyettesítő portréra is szert tehetnek, amennyiben nyertesen kerülnek ki tíz, sztenderd paklival megvívott meccsből. 2017 kétségkívül a mamut éve lesz a Hearthstone világában, a készítők ugyanis idén további két bővítményt terveznek a játékhoz, melyek között vélhetőleg történetközpontú, egyszemélyes mód is megtalálható lesz. A kártyák illusztrációjára aligha lehet panasz, szépen megrajzolták, azonban érzésem szerint az új bestiák némiképp a beastekre épülő dekkeknek kedveznek, némelyikük ugyanis túlontúl ütős lett. Mindazonáltal ingyenessége folytán bárkinek ajánlható, aki szívesen belekóstolna a gyűjtögetős anyagok világába – a felfedezőút változatosságához nem férhet kétség. G

IDŐKAPU

A fagyos máguslány Jaina azt a feladatot kapta, hogy süssön el hat darab olyan varázslatot, amely nem képezi eredetileg a paklija részét, hanem valamilyen formában később jut hozzá. Hogy a jutalomként járó plusz extra kört megkaphassuk, használjunk annyi discover-képeségű lényt, amennyit csak tudunk; a Babbling Book vagy a Cabalist's Tome pedig automatikusan extra varázslatokat nyújt.

HÚSEVŐ NÖVÉNY

A borotva élességű levelekkel és tű éles fogakkal felvértezett óriásnövény (Humongous Razorleaf) önmagában meglehetősen ártalmatlan, hiszen nem képes támadni. Tekintélyt parancsoló jellemzői (4/8, mely csupán 3 manába kerül) kihasználására azonban több mód is nyílik: Defender of Argusszal pajzsként állíthatjuk seregünk élére, vagy egy silence-varázzsal nemes egyszerűséggel levehetjük róla az átkot.

RÉGÉSZETI LELETEK

A legendás nyomkereső Elise-t nem gyenge fából faragták: egyrészt 5 mana költségért egy 5/5-ös támadó- és védőértékkel bíró kalandorhoz juthatunk, aki emellett még egy zárt Un'Goro-paklit is belekever a dekkünkbe. Az ajándékcsomagot aztán 2 manáért bonthatjuk ki, mely öt darab véletlenszerű kártyával ajándékoz meg – kár, hogy csak az adott mérkőzés alatt, a későbbiekben sajnos nem tarthatjuk meg őket.

MIBŐL LESZ A SZAURUSZ

A dinótojás eredetileg ártalmatlannak tűnik, hiszen nem rendelkezik támadóértékkel, csupán némi páncélzattal. A benne szunnyadó 5/5-ős bestia kiszabadításához számos út vezet, megvárhatjuk például, míg ellenfelünk asztaltisztogatás közben egy óvatlan varázslattal elpusztítja. Feltörhetjük azonban úgy is, ha némi plusz támadással ruházzuk fel, melyre alkalmas lehet többek között Abusive Sergeant.

NAGY UTAZÁS

Syberia 3

[ÍRTA **SIKLARA**] *Tizenhárom év után folytatódik Kate Walker utazása, aki a mondabéli Syberia szigetét, a mamutok földjét maga mögött hagyva ezúttal a youkol törzsnek segít eljutni szent vándorlása végcéljához. Sajnos ez az út jóval viszontagságosabb lett a kelleténél.*

Messze van már a festői szépségű Valadilene, ahogy Hans Voralberg zseniális automatonjai is, amelyekkel a többségünk szívébe 2002-ben belopta magát a Syberia. Az enyhén szürreális és misztikummal átszőtt világú, meseszerű történettel, emlékezetes szereplőkkel, és gyönyörű kézzel rajzolt hátterekkel az emlékezetünkben élő klasszikus pont and click kalandjátékot a műfaj kedvelői körében szinte vallásos áhitat övezi. A sorozat fölött íróként és művészeti rendezőként bábáskodó Benoit Sokal valóban nagyon ért a világteremtéshez, és nem véletlen, hogy a neve egybeforrt a talpraesett Kate Walker kalandjával, akinek népszerűsége, ha Lara Croftéhoz nem is, de April Ryanéhez (The Longest Journey) bátran mérhető. Bár az idő mindent megszépít, és a második rész nem ért fel az elsőhöz, a most megjelent Syberia 3 ennek közvetlen folytatása, és a fejlesztők mintha kizárólag a sorozat rajongói számára készítették volna, semmiféle összefoglalással nem készültek az új belépők számára. Az ok? Ez a játék tényleg csak a legelszántabb rajongóknak való, nekik azonban minden hibája ellenére is tetszeni fog.

CSAK AZ ELEJÉT BÍRD KI

A történet szerint a Syberia 2 végébe csaknem belehalt Kate Walkert a youkol törzs menti meg a fagyhaláltól, majd Valsembor kórházába viszik, ahonnan ő később megszökve a hóstruccokkal szimbiózisban élő nomádokhoz csapódik. A lelkek akaratát követő pöttöm emberkék a tettrekész ügyvédnő hathatós segítsége nélkül képtelenek lennének a modern világ akadályait leküzdeni, és a hóstruccaik közelmúltban alaposan megváltozott vándorlási útvonalát követni, de szerencséjükre Kate szívén viseli a sorsukat.

A kórházak eleve szörnyű helyek, a Syberia 3 kezdőhelyszíne azonban a játéknak az a része, ahol töményen zúdul a játékosra mindaz a borzalom, ami a legerősebbeket is eltántoríthatja attól, hogy belevágjanak az utazásba. Már akkor elfogja a rossz érzés az embert, amikor a hagyományosan point and click játék új része erősen ajánlja a kontroller használatát, de ám legyen, haladni kell a korral. A főmenüben a látszat ellenére működik az egér, csak valamiért jó ötletnek gondolták a fehér háttér és a hulló hópelyhek előtt a fehér egérkurzort. A nyitójelenetek már ismerősek lehetnek az előzetesekből, így nem is a kissé darabos animációk vagy az itt-ott elnagyolt textúrák az igazán sokkolóak, de még csak nem is a nehézkes irányítás jelenléte szorítja össze az ember torkát, hanem az egészen szörnyűséges angol szinkron. Szavakkal nehéz leírni azt az iszonyt, amit a huszonévesek hangján megszólaló idős emberek hallatán éreztem, akik ráadásul mind össze-vissza tátognak a mondandójuktól függetlenül. Olyan hatása van az egésznek, mintha

„Vagy tovább szenvedek ebben a borzasztó kalandban, vagy belenyomom az arcomat a forró üstbe. Döntések, döntések..."

ADATOK

KIADÓ
Anuman

FEJLESZTŐ
Microïds

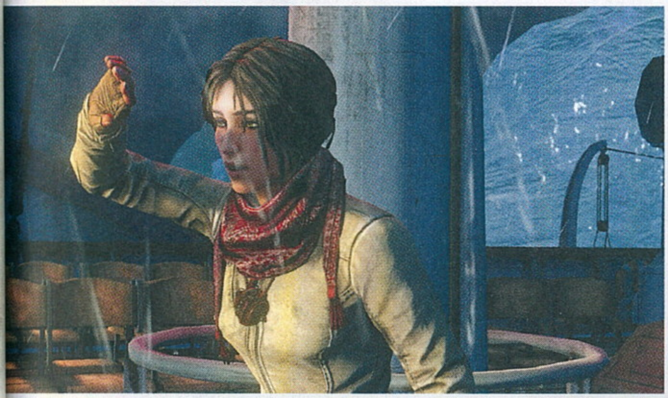
MŰFAJ
kalandjáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.25.

ÁR
39,99 euró
(kb. 12 500 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 CPU, 4 GB RAM, AMD R7 260X vagy Nvidia GTX 550 Ti 2GB VGA, 45 GB HDD.



Jenő bácsi, az órásmester minden igyekezete ellenére sem tudja időgéppé alakítani az órát, pedig Kate-nek jobb lenne '96-ban.

fogtak volna pár fiatal és amatőr szinkronszínészt, aztán véletlenszerűen osztották volna rájuk a gonosz középkorú orvosnő, a tömzsi vén youkol sámán, a nyolcvan körüli órásmester vagy a részeges hajóskapitány szerepét, de már szegény Sharon Mann sem túl hiteles harmincéves ügyvédnőként. A fontosabb szereplők ilyen szintű elszúrása után nem meglepő, hogy Valsembor lakossága hasonlóan idétlenül beszél, de az órásmester robothangon hadaró unokájánál jött el az a pont, amikor végérvényesen átkapcsoltam a klasszisokkal jobb francia szinkronra. Az élvezhetőség jegyében ti is tegyetek így minél előbb.

AZ ELLENTMONDÁSOK JÁTÉKA

Az eddigiek alapján talán már el is ment a kedves olvasó kedve a Syberia 3-tól, amelyet amúgy is a kelleténél jobban ízekre szedtek a sajtó munkatársai és a játékosok, ugyanis az első néhány óra kétségkívül nagyon kínos, és alighanem többen dühből, hamar lemorzsolódva írtak róla véleményt. Persze az önmagában jelzésértékű, ha valami annyira rossz, hogy idő előtt elriasztja a közönségét, és a bevezetés utáni, de különösen a kései részek fényében egyenesen méltatlan, hogy az Anuman ilyen félkész állapotban képes volt kiadni a játékot. A szörnyű az, hogy a hibák java némi teszteléssel kiküszöbölhető lett volna, ha lett volna rá idő, míg az angol szinkront és a néhol fájóan angoltalan szövegeket leszámítva az olyan lényeges dolgok, mint a történet, a karakterek és fejtörők összessége, a világ és a hangulat hozza az elődök színvonalát. Olyan joggal elvárható alapvetések hiányán csúszik el a Syberia 3, mint a stabil teljesítmény vagy a reszponzív irányítás, amelyek egy rutinos fejlesztőcsapatnak nem okoznának gondot, a Microïdsnak viszont mintha kimaradt volna az utóbbi tíz év. Talán szándékosan apellálták a célközönség nosztalgikus érzelmeire, ami a reakciókat nézve kétségtelenül hibás hozzáállás volt, bár bevallom, nekem kicsit jól esett visszaidézni egyetemi éveim játékélményeit ezzel az időkapszulában érkezett kalanddal.

A fejtörők többsége kimondottan jól sikerült, mert szembemennek a műfaj örök rákfenéjével, vagyis hogy az adódó problémákat a létező legvalószínűtlenebb tárgyak kombinálásával és elképesztő nyakatekert módon megoldva gördíthetjük csak tovább a cselekményt. A Syberia 3-ban többnyire józan ésszel könnyedén megoldható hétköznapi feladatokkal találkozunk, amelyek jól kihasználják a teljes 3D-re váltást is, és ha nem lennének bugok, legfeljebb csak a tárgyak keresgélése lenne néha idegesítő. Az első javítás ugyan sok hibát kigyomlált, de előtte magam is többször belefutottam olyan láthatatlan interakciós pontokba, amelyek lehetetlenné tették, hogy rájöjjek némelyik fejtörő megoldására, egy esetben pedig a karok időre húzkodásától kaptam majdnem agyvérzést.

A Syberia 3-tól sokan azt várták, hogy ez lesz 2017 legjobb kalandjátéka. Sajnos azonban csakis a kihagyott ziccerek miatt fogunk emlékezni rá.

NEM TÖRT MEG A VARÁZS

Saját tapasztalatból írom, hogy aki rendelkezik egy rajongó elnéző türelmével, a legtöbb hibáján nem hogy felül tud emelkedni, de az olyan, a korai kétezres évek játékait jellemző régimódi megoldásokat, mint a tankirányítással társuló fix kameranézet, idővel egyenesen élvezni fogja. A kissé koros grafikától sem fog leesni az állunk, de ne feledjük, hogy nem egy fősodorba tartozó FPS-csodával játszunk, hanem egy kis francia csapat szerény költségvetésből kigazdálkodott játékával, amelynek így is nagyon pazar a képi világa, hiszen Benoit Sokal határtalan képzelőerejében ezúttal sem kell csalódnunk. Nála jobban kevesen tudnak olyan isten háta mögötti és elhagyatott helyeket képernyőre álmodni, ahol mintha megállt volna az idő, és ez ezúttal sincs másként, mert a szovjet időkben megrekedt, részletgazdagon kidolgozott helyszínek mindegyike egészen sajátos hangulattal bír. Szívszorítóan elmaradott, ám gyönyörű környezetben fekvő orosz városka, az atomreaktor felrobbanása után radioaktív sugárzás miatt szellemvárossá vált település az enyészetnek hátrahagyott vidámparkkal, metróalagutakkal és rozsdaette automatonokkal, csak hogy a legemlékezetesebbeket említsem. A sorozat korábbi részeihez hasonlóan nemcsak a történetben, de a vizualitásban is végig jelen van a régi és a modern, az érintetlen természet és a pusztítással járó városiasodás ellentéte, a környezetvédelem, illetve a hagyományőrzés fontosságának hangsúlyozásáról nem is beszélve. Visszatér egy nagyon kedves régi szereplő is, aki a végjátékban szintén tartogat meglepetéseket, csak legyen, aki el is jut odáig, Inon Zur zenei aláfestésének hatására pedig olykor lehetetlen nem fellelkesülni vagy akár elérzékenyülni.

Az egyik szemem sír, a másik pedig nevet, mert a Syberia 3 a rettenetes start ellenére is célba fog érni, és garantáltan meg fogja találni a közönségét, a hibák és az amatőrizmus alatt megbúvó szépségét és az értékeit azonban csak a leghűségesebb rajongók fogják némi szenvedés árán felfedezni. Kár érte, többet vártunk.

ÉRTÉKELÉS

Megszakad érte a szívem, mert ha nem ilyen félkész állapotban adják ki, sokkal jobb fogadtatást is kaphatott volna. A polírozatlansága nagyon betesz az élvezhetőségnek.

TÁLALÁS: **55%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **66%**

PRO

A meseszerű hangulat az első sokk után újra a régi, a helyszínek és a szereplők izgalmasak, Inon Zur zenéi pedig ismét gyönyörűek.

KONTRA

Nehézkes irányítás, fapados animációk, maradi grafika és játékmenetbéli megoldások, rém igénytelen angol szinkron, idegesítő bugok.

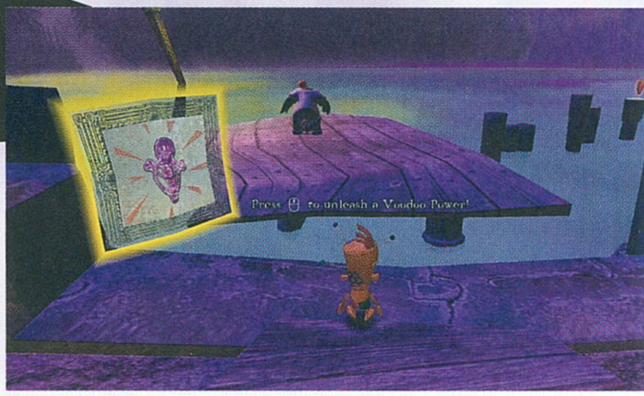
66%

Mi történhetett?

Sokan úgy vélik, hogy a rengeteget csúszott Syberia 3-nak talán nem is lett volna szabad megszületnie, hiszen a pletyka szintjén már 2007 óta létező, de valahogy mindig vakvágányra kerülő folytatás munkálatai csak 2012-ben kezdődhettek meg, árulta el Benoit Sokal. Természetesen nem lustaságról van szó, hanem eddig tartott, mire a Microïdsot 2010-ben felvásárló Anuman pénzt adott a projektre, amelyet először tavaly nyáron láthattunk mozgásban. Itt már voltak arra utaló jelek, hogy a fejlesztők talán kissé a múltban ragadtak, de hinni akartuk, hogy csak a korai demóverzió gyermekbetegségeit látjuk. Sajnos a hasonló végleges játék a kevés erőforrás és az ahhoz mérten szűk határidő áldozatának tűnik.

TŰZ VAN, VUDUBABÁM!

[ÍRTA TENEBRA] **A gyors, de nagy kihívást nyújtó platformjátékoknak helye van a mai játékpiacon, főleg, ha a háttérvilág is olyan izgalmas vagy humoros, mint a Voodoo Vince: Remastered esetében, melyen azért érződik, hogy csupán egy 2003-as játék kicsinosított verziója.**



Manapság is töretlen népszerűségnek örvend a játéktörténelem hőskorszakának egyik legtipikusabb műfaja, a platformer. Steamen tengernyi ugrálós-gyűjtögetős indie-játékkal találkozhatunk (Dustforce, Böjti kedvence, a piszoknehéz Meatboy, a misztikus Braid és a Limbo), de egykor a fősodort is meghatározták ezek az alkotások (Mario, Metroid, Sonic és még sorolhatnánk). A lényeg, a játékmenet persze az évtizedek alatt mit sem változott: egy szó szerint pattogós hőssel fifikás csapdákon és bosszantó ellenfeleken kell átverekednünk magunkat, útközben hasznos holmikat gyűjtögetve.

egy vudubaba, aki New Orleans francia negyedében él Madame Charmaine nevű gazdájával. Madame Charmaine gyakorlatilag egy boszi, aki homeopátiás, izé, mágikus cuccokat árul, így hatalmas tudást birtokol. Ám ahogy az lenni szokott, feltűnik egy bukott kuruzsló, Kosmo, aki a világuralmat jelentő zombi hamu előállításához elrabolja szegény Charmaine-t, Vince pedig elindul, hogy megmentse úrnőjét.

Tehát a sztori a szokásos világmegmentős marhaság, amit szerencsére Clayton Kauzlaric a csapatával együtt megfelelő iróniával kezelt, így a program nagyon mókásra sikeredett.

A platformjátékok másodvirágzása szokatlan felújításokat szül. Szevasz, Vince!

Nem szólt másról a 2003-as Xbox-exkluzív Voodoo Vince sem, melynek most felújított változatát végre PC-n is kipróbálhatjuk. Hogy örülünk-e Vince visszatérésének, az már kínosabb kérdés.

ZOMBIDZSESSZ

A Voodoo Vince egy bizonyos Clayton Kauzlaric nevű fickó nevéhez fűződik, s valószínűleg ez a program győzte meg Ron Gilbertet is arról, hogy a hasonlóan beteg hangulatú akció-szerepjátékot, a DeathSpanket együtt fejlessze Kauzlarickal. Ugyanis a Voodoo Vince egyik nagy erénye a háttérvilág. Direkt nem írtam háttérsztorit, mivel a játék története szándékosan irtózatosan bugyuta és klisés. A címszereplő Vince nem más, mint

A DeathSpanken kívül még a klasszikus Grim Fandangóhoz lehet hasonlítani a Voodoo Vince-t, minthogy kalandozásaink során vicces zombikkal, csontvázakkal, gonosz, de aranyos koboldszerű lényekkel, sőt robbanó opossumokkal találkozhatunk. Megmutattam a játékot barátnőmnek, és mikor meglátta a foltozott, félig gombszemű rongybaba Vince-t és az egyik idétlenül vigyorgó, bajszos, dzsesszőrült csontvázat, kitört belőle a hahota. Igaz, a főszereplő beszólásai már annyira nem sikerültek ütősre, mert Vince enyhén unott, kábszeres orrhangján legtöbbször csak altesti poénokkal próbál megnevettetni minket.

A helyszínek (kripták és temetők, dohos bányák, déli gótikus városrészek) a karakterekhez hasonlóan mosolyt csalnak arcunkra humoros objektumaikkal (például a Vince-t fenékbe rúgó lószobor) és utalásaikkal (egy mozi előtti hirdetés ZS-kategóriás kung-fu filmeket próbál eladni nekünk egyetlen jegy áráért). New Orleanshoz híven pedig végig szól a dzsessz, s néhány minijáték keretében még mi magunk is zenélhetünk.

ADATOK

KIADÓ
Beep Games, Inc., Microsoft

FEJLESZTŐ
Beep Games, Inc.

MŰFAJ
platformer

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.18.

ÁR
Steamen 14,99 euró (kb. 4700 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core2-Duo 2 GHz CPU, 3 GB RAM, DirectX9 kompatibilis VGA, 4 GB szabad hely.

MESTERSÉGEM CÍMERE: (ÖN)GYILKOS

Persze platformjáték lévén a Voodoo Vince-ben a karakterek és a háttérsztori elemei csupán körítésként működnek gyűjtögető életmódunkhoz. Jóllehet, annak ellenére, hogy viszonylag változatos, bár alapvetően sötét helyszíneken ugrabugrálhatunk, és sokféle küldetésben vehetünk részt, a játékmenet önismétlő, végig hasonló panelek váltják egymást. A fősodor különböző, amúgy viszonylag nagy terepeket jelent, melyeken jónéhány tárgyat, illetve Vince számára elérhető varázskészségeket és löttyöket gyűjtögethetünk. S ezeknél azért beindul a megszállott platformjátékosok feltétlen reflexe, és akár ezredjére is nekifutnak egy halálugrásnak, mely az utolsó felszedhető kacathoz vezet. Persze ezekért a kacatokért van értelme küzdeni. A zombihamu például életerőnket növeli, de fellelhetők a pályákon elszórt totemek, melyek új vudukészségeket rejtenek. Ezek arra lesznek jók, hogy segítségükkel Vince egy-egy vicces rituálé keretében ellenfelek

Ilyen házakban általában őrült tudósok és vámpírok laknak. Nosza, nézzünk körül odabent hívatlanul, mi baj lehet ebből?

Őket is felújíthatnák:

Blinx: The Time Sweeper

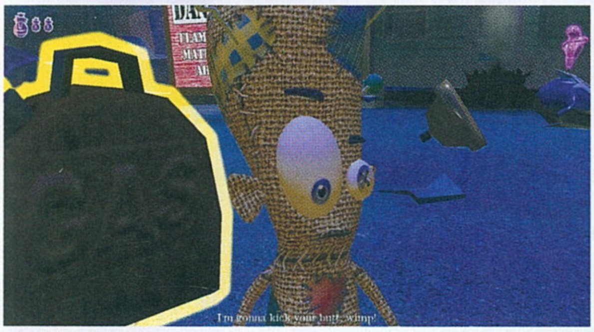
AZ ELSŐ XBOX EGYIK LEGBIZARRABB VENDÉGE VOLT BLINX, AZ IDŐPORSZÍVÓZÓ CICA, AKINEK KALANDJAIT MÉG EGY FOLYTATÁS IS KÖVETTE (BÁR AZ SAJNA KRITIKÁN ALULIRA SIKEREDETT). NAGYON SZÍVESEN LÁTNÁNK VISZONT A JÁTÉKOT PC-N, MERT NEMCSAK SZÉP VOLT, DE ROPPANT EGYEDI IS.

Whiplash

A BLINX AZÉRT ELSŐSORBAN GYEREKEKNEK KÉSZÜLT, SZEMBEN A WHIPLASH-SEL, AMI MÁR AZ ALAPSZTORI MIATT SEM ÉPPEN NEKIK SZÓL: EGY ÁLLATKÍSÉRLETI LABORBÓL SZÖKNEK MEG HŐSEINK, AZ ÖSSZEBILINCSELT NYÚL ÉS AZ AGRESSZÍV, DÜHKITÖRÉSEKKEL KÜZDŐ MENYÉT. ÉS EZ CSAK A KEZDET.

Dr. Muto

SZINTÉN AZ ELSŐ XBOX-ÉRA EGY MÁRA ELFELEJTETT ANTIHŐSE DR. MUTO, A MINDENFÉLE MUTÁCIÓKKAL KÍSÉRLETEZŐ ŐRÜLT TUDÓS. A JÁTÉK PLATFORMERKÉNT NEM VOLT KIEMELKEDŐ, DE GRAFIKAI ÉS HANGULATI SZEMPONTBÓL IGENIS BELEILLENE A FELÚJÍTOTT PLATFORMEREK KÖRÉBE.



A történelem ismétli önmagát: már megint itt egy furcsa tudós, akinek megzavarhatjuk a köreit.

tömegeit küldje a másvilágra. S egyébként a vudumágiához kötődik a Voodoo Vince legeredetibb húzása, hogy a kivégzéseket éppen Vince meggyilkolásával hajthatjuk végre. Mivel hősünk egy vudubaba, így sebzései a megátkozott ellenségnek ártanak. Irtó vicces, mikor egyik skillünk aktiválásakor Vince varázsol például egy turmixgépet, beleugrik, elindítja, és rosszakaróink kis gömbökre esnek szét, melyeket természetesen felszedhetünk életerőnk és készségeink újratöltéséhez.

A kincsvadászatot színesítik a különféle minijátékok, melyek keretében egy-egy pálya akadályain valamilyen járművel kell átverekednünk magunkat (például ruhaszárító köteleken, egy kosárban csúszva szedegetünk össze ingeket), esetleg egy furcsa szerkezet működési elvét fejtjük meg. Természetesen ezek is igen mulattató epizódok, ám a pilótavizsgán túl inkább csak jó reflexek kellenek a Voodoo Vince-hez, semmint ész, mivel a harmatos puzzle-ökön nem fogunk sokat töprengeni, általában egy-két tárgyat kell megtalálnunk a megoldáshoz.

S a minijátékokon kívül még kötelező bossharcokba is belefutunk, melyek kreatívra és mókásra sikeredtek. Kosmo vidámparkja eszméletlenül szórakoztató (ugyanakkor néha már fogcsikorgatóan nehéz), de nem volt rossz egy kétfejű, óriás kőkrokodillal folytatott küzdelem sem. Ez utóbbinál a lézerszemű szörnyet úgy lehet megsebezni, ha a hátán levő ugrópaddal egy magaslati platformra szökkenünk, ahol egy karral szabaddá tesszük a talajszinten lefedett tüskéket, melyekbe tíz emelet magasról belebombázunk vudubabánkkal. Annyit elárulok, hogy nem Vince-nek fáj a földet érés.

ÉRTÉKELÉS

TENEBRA

A Voodoo Vince címszereplője szerethető kis bugyuta, így ha éppen ki vagyunk éhezve egy elborult hangulatú platformer címre, és már végigtoltuk a nagyokat, Vince kalandjaival is érdemes megismerkednünk.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Beteg hangulat és szerethetően bárgyú karakterek, kihívás, kreatív rejtvények és minijátékok.

KONTRA

2003 óta alig változott, önismétlő, röhejes kamerakezelés és mentés, néha frusztráló.

73%

ŐRÜLÜNK, VINCE?

Összességében tehát szórakoztató játék a Voodoo Vince, a baj csak az vele, hogy nagyon 2003-as, még akkor is, ha a textúrák élesebbek, az amúgy stílusos, rajzfilmszerű grafika pedig kicsit szebb. Avagy Clayton Kauzlaric játéka pont olyan, mint 14 évvel ezelőtt volt – hibáival együtt is. Az irányítás és a mentési rendszer a 2003 környéki tipikus konzolportokat idézi. Bár a Voodoo Vince-nél nem olyan rossz a helyzet, mert kézre esnek a billentyűk, de a kamera viselkedése valami irtó idegesítő tud lenni, ha összehangoltan akarunk egérrel és WASD-vel mozogni. Az iránygombok lenyomásával a cincogónkkal elforgatott kamera automatikusan visszaáll karakterünk háta mögé, így ha nincs szerencsénk (az esetek többségében nem lesz), és nem tudunk időben korrigálni a D-A billentyűkkel, zuhanunk a feneketlen szakadékba. Ezért kontroller használata kötelezően ajánlott! Persze a Voodoo Vince nem annyira nehéz játék, tengernyi életerőnk van, és a felszedhető szívekkel több életet szerezhetünk. Ennek ellenére azonban a mentési procedúra idegesítő, mert mint a régi szép időkben, a program pályánként tárolja aktuális állásunkat, nincsenek még ellenőrzési pontok sem. Szerencsére az összegyűjtött cuccaink megmaradnak halálunk vagy kilépés után is, tehát nem kell mindent elölről kezdeni. De azért bossharcoknál vagy ügyességi feladatoknál nagyon frusztráló tud lenni, ha gyorsmentés hiányában már hatszázhatvanhatodik alkalommal vagyunk kénytelenek a legelejétől nekiveselkedni a küzdelemnek.

Továbbá meg kell jegyezni, hogy bár a program stabilan futott, voltak technikai gondok is: az alt+tabot nem nagyon szerette a drága, s egyszer-kétszer be is fagyott játék közben úgy, hogy csak a bűvös ctrl+alt+dellel tudtam kilépni. A Voodoo Vince: Remastered így igazi nosztalgiacím, jó és rossz értelemben is, mert kétségtelenül magába tud szippantani a gyűjtögetés és a minijátékok kihívása miatt, játékmenetében 2003-as, vizuálisan legfeljebb 2010-es szinten tart, ezért a mai játékdömpingben nem biztos, hogy megbabonázza a vásárlókat.

SÁTÁN SÁTÁN HÁTÁN

OUTLAST II

[ÍRTA BÖJTI] Sikolyok és halálhörgések, vallásos mormogások, feldarabolt emberi testek, kibelezett áldozatok, halott gyermekek, sátánisták és szektások, elmondhatatlan borzalmak és látomások – a független Red Barrels visszatért, és semmit sem bízott a véletlenre.

Ha valaki még emlékszik a 2014-es Outlastre, az nem a véletlen műve, ha pedig meg is borzong a meztelen, a micsodájukat szabadon lóbáló, ősember kinézetű elmeháborodott ikrekre, meg a többi, szintén nem éppen szalonképes pszichopatára gondolva, akkor a hiba nem az ő készülékében van. A többek közt ex-Ubisoft fejlesztőkből verbuválódott Red Barrels sikeresen vette az indie horrorokra jellemző akadályokat és bukkanókat, a kézi kamerás, found footage stílusban (mint a filmek esetében a Blair Witch, a Cannibal Holocaust vagy éppen a Parajelenségek) megalkotott túlélősdi pedig egyből megtalálta az utat a játékosok szívéhez. Majdhogynem szó szerint, elvégre az Outlast a belsőségekben sem szenvedett hiányt, az emberi szervek kötelező kellékei lettek a kalandnak. Chris egyébként anno 80%-ra értékelte a csapat bemutatkozását, ami remekül példázza, hogy a program nagyszerűen teljesített, és az alapjátékot követő DLC, a Whistleblower is hasonlóan jól sikerült. Aztán jött a második rész híre, meg a kipróbálható demó, továbbá egy kevéske csúsztatás, mert „a fejlesztők nem találták elég félelmetesnek a folytatást ahhoz, hogy áldásukat adják rá", az emberekre pedig szó szerint ráborult a sötétség egy olyan koncepció képében, amely a vallást, azon belül is a szinte minden esetben ártalmas fanatizmust állította a középpontba.

VÉGZETES KITÉRŐ

A sztori ugyanis egy hasonló esetet dolgoz fel, mint a valós, 1978-as jonestowni tragédia, amelynél a Népek Temploma szekta tagjai tömeges öngyilkosságot követtek el (erről bővebben Chris előzetesében olvashatsz a 2016/11-es számunkban). A lényeg, hogy egy ismeretlen, várandós nő halála miatt az oknyomozó Lynn Langermann és férje, a kamerás Blake együtt indul útnak az arizonai sivatagba. Ám a helikopterük lezuhan, a házaspár különválik, a nőre pedig lecsapnak egy helyi szekta tagjai, akik aztán a férfit is üldözőbe veszik. Blake persze nem hagyja annyiban a dolgot, és bizony a játékos az ő bőrébe bújva jár a misztikummal, sőt valós, szörnyű emlékekkel teli történet végére, ami telis-tele van okkultizmussal, emberi és soha nem látott szörnyetegekkel. Méghozzá egy olyan világban, ami egy pillanatra sem hagy megnyugvást, emellett pedig az Outlast első részében megismert univerzum része.

ADATOK

KIADÓ
Red Barrels

FEJLESZTŐ
Red Barrels

MŰFAJ
horror-túlélő

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.25.

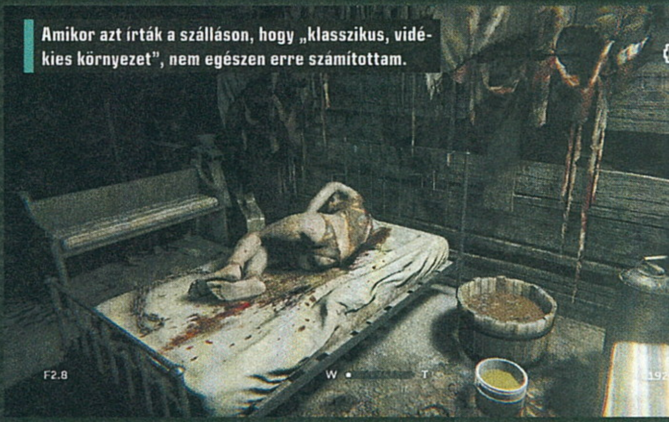
ÁR
Steamen 27,99 euró, avagy nagyjából 8800 Ft.

GÉPIGÉNY
Core i3-530 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 260/Radeon HD 4870 VGA, 30 GB hely.

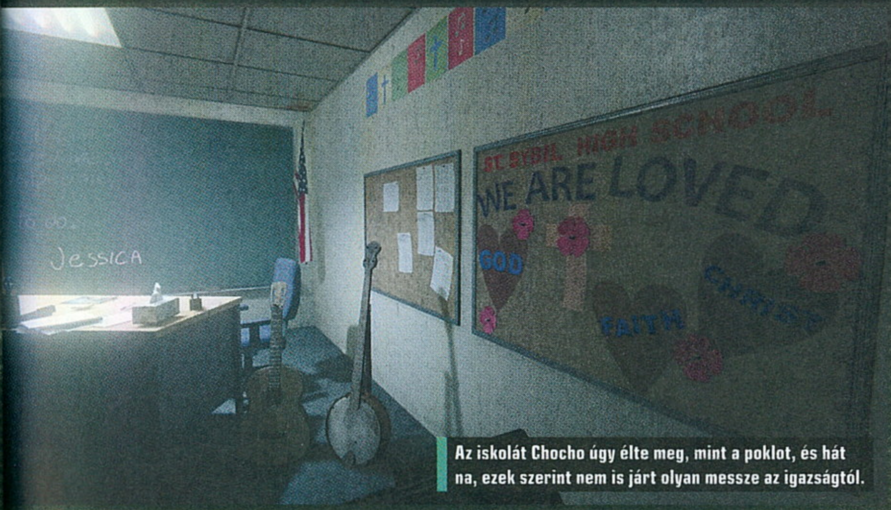
> Van az a pont, amikor az öncélúság már nem állja ki a horror próbáját. Az Outlast 2 sem mindig ízléses játék.

A SÖTÉTSÉG SEREGE

Temple Gate, avagy Sullivan Knoth prédikátor kis birodalma olyan sötét hely, amilyenhez még nem volt szerencséd. És ezt vedd szó szerint, elvégre az apró faházak közé soha nem süt be a nap, a helyet olyan erő tartja fogságban, amely állandó éjszakát teremt a környéken. Az utcákat megszállottak járják, a gyerekek nincsenek biztonságban, és ha mindez nem lenne elég, rendre előjönnek a bányákból az eretnekek is, akik talán még rosszabbak, mint a vallási fanatikusok. A Lynn megmentéséért foggal és körömmel harcoló Blake-nek fel kell dolgoznia a helyzetet, meg kell értenie a két frakció közt dúló háborút, egyúttal bizonyítékokat szerezve, ez pedig azzal jár, hogy mindent dokumentál, mindent felvesz, megörökít. Ennek hála a játékmenet bár a régi, van pár apró újdonság az első részhez képest. Ismét belső nézetben, sok esetben kamerával a kézben szaladgálhatnak a játékosok az őrültek és szörnyetegek elől, elrejtőzve az ágyak és faszerkezetek alatt, a szekrényekben és hordókban, de a kamerának nemcsak a keresője, hanem bizony a mikrofonja is életet menthet. Sok esetben csak a hangok alapján kerülhető el egy-egy ellenfél, miközben pedig Blake rögzíti a fontos eseményeket, az előkerülő jegyzeteket, vissza-visszatérő nemezisekkel



Amikor azt írták a szálláson, hogy „klasszikus, vidékies környezet", nem egészen erre számítottam.



Az iskolát Chocho úgy élte meg, mint a poklot, és hát na, ezek szerint nem is járt olyan messze az igazságtól.

is össze lehet akadni, outlastes szokás szerint. Merthogy harc továbbra sincs, csak a menekülés, hétköznapi emberként mondjuk veszélyes is lenne nekiesni a hordányi üldözőnek, mikor azok késekkel, egyéb gyilkolásra képes eszközökkel vannak felfegyverkezve. A visszatérő „főellenfelek" és a normál ellenfelek számos halálmóddal képesek megbüntetni a főhőst, egyszer csákányt állítva a fejébe, másszor gyorsan és meglehetősen fájdalmasan ivartalanítva szerencsétlent – és bizony a halál könnyen eljön a feleségét kutató Blake-ért. Szinte minden sarkon feni rá a fogát valami veszedelem, a próba-szerencse (próbálkozol, meghalsz, próbálkozol, meghalsz) jellegű játékmenet pedig egyértelművé teszi, hol és hogyan nem működhet a túlélés – avagy ha egymás után sokszor végzed be földi léted, egyértelművé válik, hogy változtatnod kell a taktikádon.

NÉGYÉVENTE SÖTÉTSÉG

Egyébként ez a mechanika az, ami egyszerre pozitívuma és negatívuma a játéknak. Mert bár egy darabig szórakoztató az útkeresés, egy idő után fárasztó a sok fanatikus, aki ott liheg az ember nyakában, plusz a viszonylag egyszerű MI miatt néhol frusztráló is. Jönnek és mennek a szektások, aztán a leglehetetlenebb helyzetben is észrevesznek, vagy ott álldogálnak az ember mellett, mintha az ott sem lenne. Sőt be is tudnak bugolni, nekem legalábbis volt olyan, hogy egy ajtón berontott valaki, beállt az ágy elé, ami alatt meghúztam magam, és onnan már nem is akart többet elmozdulni, így lehetetlenítve el a küldetés teljesítését. Egyébként viszont jól működik a rendszer, pár kisebb hibán túl egyben van minden, az 5-8 órás végigjátszás kicsit sem nyugszik le, folyamatosan önti a játékos nyakába a rémségeket.

Másik nagy problémám viszont ezzel kapcsolatos, ugyanis bár már az első résznél is voltak fenntartásaim a programmal szemben (főleg a kiegészítőnél éreztem benne az őrületen túl megmutatkozó, öncélú gonoszságot), a másodiknál már nem is kertelnek a fejlesztők, így a produkció tele van sátánista szimbólumokkal és gondolatokkal, ami a vallásnak, gyermekvállalásnak, családi kötelékeknek szegezett direkt, szintén öncélú támadásokkal karöltve elég zavaróvá válik. Szerencsére a befejezés nem olyan borzalmas, mint azt vártam az odáig tartó úton, és noha az arra jellemző puszta nihil sem igazán jobb a direkt megbotránkoztatásnál, azért meghagyja az esélyét annak, hogy fellélegezzen az, aki átverekedte magát a borzalmakon. Vallásosoknak vagy érzelmi terrorra fogékonyaknak abszolút nem ajánlom az Outlast második részét, viszont ha vérbeli horrorra vágysz, akkor nyugodtan csapj le rá.

Műfaji darabként ugyanis a közepes árkategóriában szinte mindent tud a Red Barrels alkotása. Egyáltalán nem unalmas, és bár nem is igazán formabontó, illetve az év elején Resident Evil erősebbnek mondható nála, vannak nagyon jó pillanatai. Összességében borzongatásra, ijesztgetésre is képes, noha inkább csak frusztráló (a szó horroros értelmében). Jók a hangjai, néha páratlan a látványa, egyszeri végigjátszásra pedig mindenképpen alkalmas, ennél többet viszont nem szükségszerűen nyújt. Egy borzalmas kaland, amit nem szívesen élnék át újra, és ami nem is annyira kiemelkedő vagy újszerű, mint előzménye, és ide értem a visszatérő nemeziseket is, akik annyira talán nem maradnak meg emlékezetünkben – egyikük ráadásul már ismerős is lehet a Mad Max-filmsorozatból és az utolsó Mortal Kombat játékból. Azt azonban így is ügyesen mutatta meg a független stúdió, hogy a zsánerben még van erő, még van benne kiaknázatlan terület, illetve odafigyeléssel még mindig elő lehet állni minőségében előremutató megvalósítással, nem muszáj ugyanazokat a kliséket puffogtatni a megszokott indie-horrorokban, amik majdnem ugyanennyiért amatőr sablonijesztgetést nyújtanak. Más kérdés, hogy a játékkal emellett annyira sikerült kitolni az ingerküszöböt, hogy legközelebb már talán élő embereket kell feldarabolni valós felvételeken ahhoz, hogy bárki is megbotránkozzon.

A GURUK MEGMONDJÁK

CHRIS FÉLTEM IS, DE INKÁBB IDEGESÍTETT

2014-ben oly mértékben kerültem az Outlast hatása alá, hogy a mai napig az egyik legborzasztóbb, legemlékezetesebb horrorjátékként tartom számon. Ennek köszönhetően tűkön ülve vártam a napot, hogy folytatást kapjon, ami voltaképpen hasonló érzésekkel tölt el, mintha csak az első részt játszottam volna. Viszont úgy érzem, egy kicsit átestek a készítők a ló túloldalára. Néha túlontúl erőszakos lett a történet, mondhatni öncélú és beteges. Ráadásul a játékmenet is nagyon nehéz, ami miatt rengetegszer megakasztott a játék, és ezzel kizökkentett a feszültségből, amit egyébként nagyszerűen hozott. Viszont így már lassan ügyességi játék képét festette.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

A Red Barrels az előzményhez képest felkavaróbb, gyomorforgatóbb játékot akart készíteni, és ez bizony sikerült is, még ha a végeredmény ettől nem is lesz ijesztőbb.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **77%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

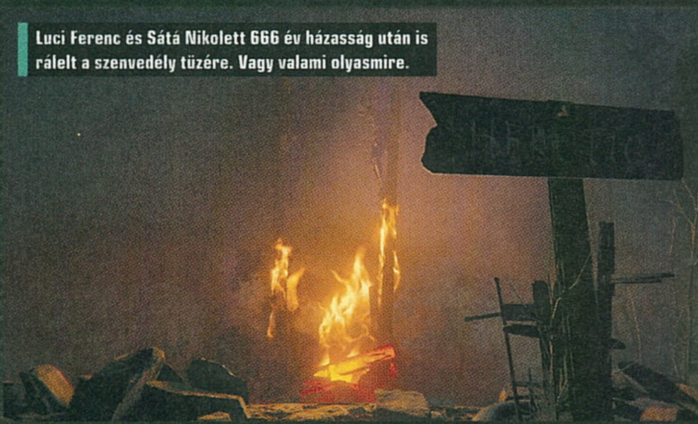
PRO

Brutalitás és gore minden mennyiségben, félelmetes atmoszféra, ami végig fenntartja a feszültséget, plusz nem kevés beteg ötlet, igen hatásos látványvilág.

KONTRA

Nagyon kifacsart gondolatvilág, ami sokszor ijesztőbb és elrettentőbb, mint maga a horroresszencia, talán túl sok is a jóból, avagy sikerült túlzásba vinni a megbotránkoztatást.

80%



Luci Ferenc és Sátá Nikolett 666 év házasság után is rálelt a szenvedély tüzére. Vagy valami olyasmire.

RÉMÁLOMFÖLDE

Little Nightmares

[ÍRTA SIKLARA]

GYERMEKNEK LENNI NEM KÖNNYŰ, FŐLEG NEM AKKOR, AMIKOR MINDENFÉLE LIDÉRCNYOMÁS AKARJA FELZABÁLNI AZ EMBERT. EBBŐL A NEM ÉPP KÖNNYŰ HELYZETBŐL INDUL ÚTNAK SIX, A KÜLÖNÖS LÁNYKA, AKINEK KALANDJA MINTHA CSAK A LEGSZÖRNYŰBB RÉMÁLMAINKBÓL KÖSZÖNNE VISSZA.

Az elsősorban a LittleBigPlanet-szériáról és a Tearawayről ismert Tarsier Studios független csapata már többször bizonyította, hogy nagyszerűen ért a tündéri gyerekjátékok készítéséhez, ezért legújabb alkotásukat a változatosság kedvéért erőteljes horror beütéssel dobták fel. Az eredetileg Hunger címen készülő, majd – talán mert a készítőknek már bevált a „Little" szó – Little Nightmaresre átkeresztelt bűbájos platformer még véletlenül sem gyerekeknek készült, viszont a főszereplője egy gyerkőc, és a legborzalmasabb gyerekkori rémálmainkat hívja életre. Tagadhatatlan hasonlóságot mutat a Playdead csapatának két hasonlóan morbid kultjáték platformerével, a Limbóval és a tavaly rengeteg díjat besöpört Inside-dal, a Tarsier játéka azonban nem egy orwelli disztópiába, hanem egy szürreális lidércnyomásba hajít minket.

KICSI VAGYOK ÉN

Egy Six nevű, pipaszár lábú pöttöm kislányt irányítunk, aki elképesztően aranyos mozgással esik-kel egy olyan világban, ahol szemmel láthatólag semmi keresnivalója nincs, és valamiért csak egy rikító sárga esőkabátot visel, hiszen mi sem alkalmasabb viselet a rejtőzködéshez. Horroron belül a Little Nightmares a szörnyek elől bújkálós és menekülős irányvonalat képviseli, ügyességi-logikai platformer lévén azonban nem érdemes a Clocktowerhez vagy az Outlast 2-höz hasonlítgatni, még ha kölcsönöz is ezektől a túlélő játékoktól. A színvilágban és hátborzongató hangulatban rokon Inside-tól többek között az különbözteti meg, hogy oldalnézetes 3D-ben pompázik, vagyis a játékos olyan perspektívából követi az eseményeket, mintha letépte volna egy babaház oldalát, és onnan kandikálna be a szobákban bármilyen irányba mozogni képes kislányra.

Az in medias res felütésből nem derül ki, kicsoda Six, hogy kerül oda, ahol van, és hogy hol is van valójában, mindenesetre egy nyirkos helyen ébred, noha a későbbiek azt sugallják, hogy még javában (rém)álmodik. Humanoid szörnyszülött ellenfeleihez mérten legfeljebb egy nagyobbacska patkány méretével büszkélkedhet, az őt körülvevő hatalmas bútorok azonban olykor mintha senki méretéhez nem igazodnának. Elég az első szobáig elmenni, ahol egy felakasztott embert találunk, de a himbálózó és valószínűtlenül hosszú lábakhoz mérten nevetségesen kicsi a szék, amelyet feltehetően az öngyilkosságához használt, míg Sixhez képest hatalmas. A folyton imbolygó kameraképek és a gyakran változó méretarányok néha teljesen összekuszálják az érzékszerveinket, mégis meglepően gyorsan sikerül elfogadni mindazt az őrült képtelenséget, amelyet a Little Nightmares látvány terén felvonultat, hiszen ez még csak a felszín.

Félreértés ne essék, a játék talán legfontosabb szereplője a groteszk világ, amelyben elveszett kislányként bolyongunk, és nem elég, hogy nem értjük, miért lóg a plafonról zongora, vagy hogyan követhet egy gigászi belső teret egy akkorka csapóajtó, amelyen épp csak beférünk, ráadásul minden ellenünk van. Ha egy magas polcon egyensúlyozva kell elosonni az alattunk járkáló rém elől, garantáltan két váza is az utunkat állja, ha pedig iszkolni kell, vigyázzunk, nehogy ránk dőljön a komód. Ó, ha csak a bútoroktól kellene tartanunk...

MEGZABÁLNÁM!

A Little Nightmaresben minden az evés, pontosabban az állatias zabálás körül forog: a minket fogvatartó szörnyű hely neve Gyomor, üldözőink többnyire meg akarnak sütni vagy fel akarnak falni, de néha pöttöm hősünkre is váratlanul rátör a csillapíthatatlan éhség. Bár szájbarágós történet helyett csak a rémálomba illő események mesélnek, az evés gondolata mindig ott van a háttérben. Részben az árnyékok játéka miatt az egész ábrázolás olyan tömör és plasztikus hatású, hogy a környezeti elemek szabályosan kitüremkednek a térből, és szinte az az érzésünk támad,

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Tarsier Studios

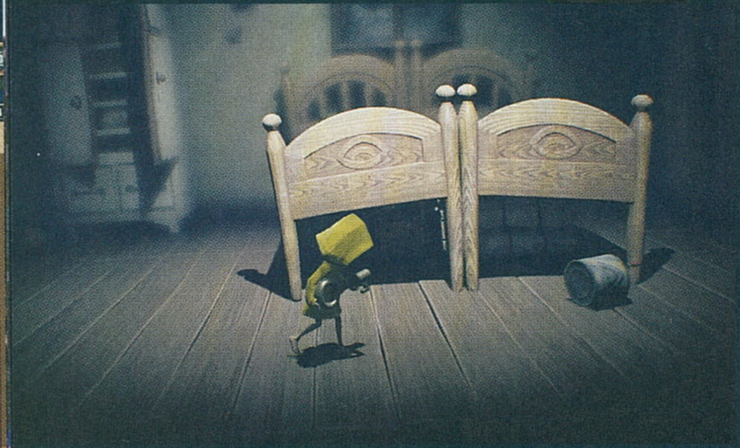
MŰFAJ
platformer

INFO

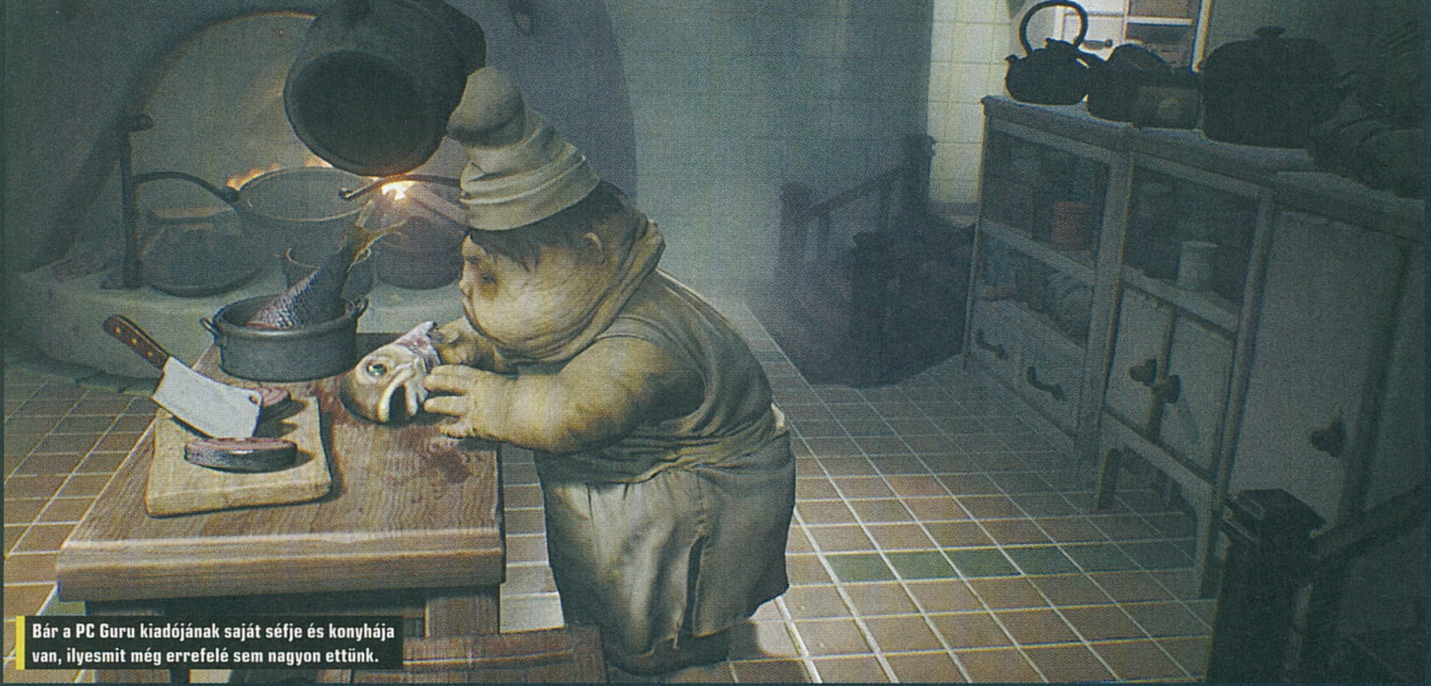
MEGJELENÉS
2017.04.28.

ÁR
19,99 euró (kb. 6.200 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 CPU, 4 GB RAM, Nvidia GTX 460 VGA, 10 GB HDD.



Emlékszel még arra, amikos kiskorodban a rokonok folyton körülálltak és csipkedték az arcodat? A fejlesztők nagyon is.



Bár a PC Guru kiadójának saját séfje és konyhája van, ilyesmit még errefelé sem nagyon ettünk.

hogy nemcsak a kislány, de mi is meg tudnánk markolni némelyiket. A viszonylag könnyű feladványok java is dolgok húzása-vonása vagy dobálása köré épül, legyen szó egy magasan lévő gomb megdobásáról vagy egy fiók kihúzásáról, hogy rögtönzött lépcsővé váljon.

A szétfolyós, kissé gyurmafigura-szerű ellenfelekre határozottan illik a húsos jelző, és groteszk külsejük láttán néha az a benyomásom támadt, mintha a bőrük nem is a sajátjuk lenne, hanem csak élettelenül lifegne rajtuk, akár egy túl nagy ruha. Az alig háromórás játék öt fejezetének mindegyikében egy vagy több jellegzetes rémmel kerülünk szembe, akik közül legtöbbször a bárdot lóbáló szakácsok bukkantak fel az előzetesekben, pedig messze nem ők a legrosszabbak. Rengetegféleképpen tudnak végezni velünk, és bár a kislány egyetlen csepp vért sem hullat ezekben a jelenetekben, párszor azért nagyon nyeltem a sorsa láttán. Egy alkalommal az egyik szakács felkapta, majd közömbösen visszaballagott a konyhapulthoz, ahol egy kibelezett halba tuszkolta töltelékként, míg valamivel később egy esztelen mohósággal zabáló emberforma lény kapta a markába, hogy aztán gondolkodás nélkül a szájába tömje.

Nincs más választásunk, vagy elég gyorsnak kell lennünk vagy okosan kell elcsalnunk az utunkat álló szörnyetegeket, ebben pedig leginkább a terep lehetőségei fognak segíteni. Sokszor elég felmászni egy valószínűtlenül magas könyvespolcra vagy fiókos szekrényre, máskor figyelemelterelésként egy mindig a legrosszabbkor megszólaló játékot dobhatunk

ÉRTÉKELÉS

Bár nem a szokványos módon, hanem inkább alattomosan hozta rám a frászt, örülök, hogy nem gyerekkoromban találkoztam vele, mert garantáltan rémálmaim lettek volna tőle.

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Egyszerre tüneményes és gyomorforgató látvány, nyomasztó környezet és hátborzongató ellenfelek, ötletes környezetre épülő fejtörők.

KONTRA

Nincs gond a rövid játékokkal, de a Little Nightmares elbírt volna még egy-két fejezetet és szörnyet, a checkpointok pedig lehetnének sűrűbben is.

85%

arrébb, ha pedig lebuktunk, marad az iszkolás. Egyszerre tündéri és borzasztó látvány, hogy a kis esőkabátos lány az apró lábait szaporán kapkodva is milyen komikusan lassú az őt öles léptekkel üldöző lényhez képest, de néha így is lehet szerencsénk.

UNDORÍTÓAN CUKI

Bár sikítozni és a székből felugrani nem fogsz tőle, leginkább olyan érzés a Little Nightmaresszel játszani, mint amikor gyerekként a szülői tiltás ellenére túl sokáig maradtál fent horrorfilmet nézni, aztán az ágyadban rettegve próbáltad elképzelni, milyen lehet, ha a bőröd alatt gusztustalan bogarak kaparásznak. A nyomasztó környezet hatására szinte folyamatos a libabőr, de jump scare összesen talán kétszer van a programban, és az sokkal inkább a fokozatosan felépített feszültséggel, majd annak tetőzésekor az intenzív menekülős részekkel hozza rád a frászt.

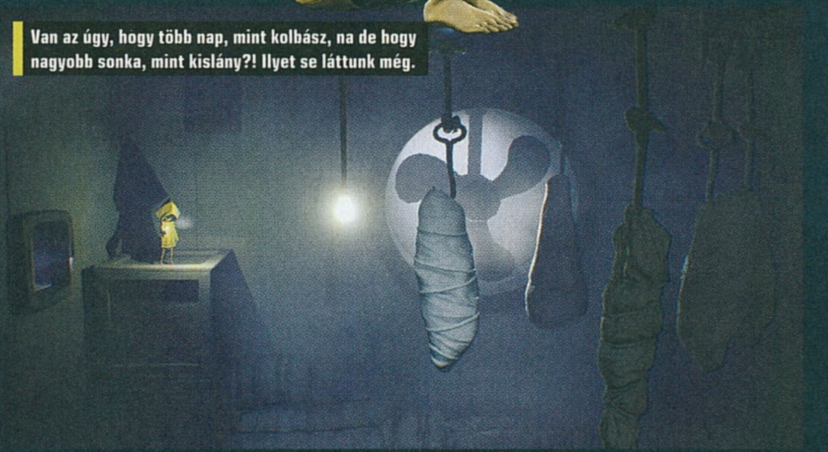
BETEGES LÁTVÁNY ÉS BIZARR HELYZETEK EGÉSZ HALMAZA VÁRJA AZOKAT, AKIK ELMERÜLNÉNEK A LITTLE NIGHTMARES VILÁGÁBAN.

általában sokadjára is kellően rémisztőek, és a kislány szívdobogását mímelve rezgő kontroller, illetve üldözőnk hirtelen mozdulatai és véletlenszerű tapogatózásai főleg a hosszú, pókszerű karokkal rendelkező legelső ellenfelünknél kiborítóak a jó értelemben.

Itt-ott azért meg tudunk pihenni, és a kis öngyújtónk segítségével néhány fényforrást is meggyújthatunk, erre azonban a környezethez mérten beteg gyűjtögetnivalók felfedezésével együtt magunknak kell rájönnünk, túl sok kapaszkodót ugyanis nem kapunk a játéktól. Ami azt illeti, érdemes az első percekben a gombokat össze-vissza nyomkodva kitapasztalni, hogyan osonunk, sprintelünk, de ne legyenek illúzióink, stresszhelyzetben úgyis össze fogjuk keverni az ugrást a lopakodással.

Sajnos egy-két résznél többszöri nekifutás esetén a feszültség jócskán alábbhagy, és egy ponton a bosszúság veszi át a helyét, néhol ugyanis könnyű elvéteni az ugrást, vagy elakadni egy tereptárgyban, és a checkpointok sincsenek túl egyenletes távolságban egymástól. Azért a bújócskázós részek

Eddig páratlanul élénk képzelőerejű gyereknek hittem magam, aki lefekvés után egészen indokolatlan dolgoktól volt képes rettegni, de a Little Nightmares bebizonyította, hogy vannak még jócskán fóbiák, amik annak idején hála az égnek eszembe sem jutottak. Kár, hogy olyan rövid a történet, pedig így utólag szívesen bepótoltam volna még pár ötletet.



Van az úgy, hogy több nap, mint kolbász, na de hogy nagyobb sonka, mint kislány?! Ilyet se láttunk még.

REAKTIVÁLVA

LEGO CITY UNDERCOVER

[ÍRTA BATE] A LEGO-játékok világszerte hatalmas népszerűségnek örvendenek minden platformon, éppen ezért volt csalódás, hogy 2013-ban csak Wii U-ra jelent meg a klasszikus kockajátékokat a sandbox műfajjal keverő LEGO City Undercover. Öröm az ürömben, hogy a Nintendo előző konzolja csúnyán besült, így négy év után pótolhatjuk az exkluzívnak szánt élményt.

LEGO Cityben tudják a népek, hogyan kell élni: a medencés bulik errefelé a mindennapos kikapcsolódás fontos kellékei.

Szinte hihetetlen, de a brit Traveller's Tales már tizenkét éve ontja magából a LEGO-játékokat, és ezen idő alatt tizenötnél is több kockakaland hagyta el a műhelyüket, olyan népszerű licenceken alapulva, mint a Star Wars, a Batman, az Indiana Jones, a Harry Potter, a Karib-tenger kalózai, a Gyűrűk Ura vagy éppen a Marvel szuperhősei. A lista meglehetősen hosszú, és bár maguk a fejlesztők nem nagyon akarnak elszakadni a biztos sikert garantáló LEGO tématól, azért az elmúlt években érződött, hogy kicsit igyekeznek eltávolodni az évek óta egy kaptafára készülő újabb epizódoktól. Ennek a fordulatnak volt az egyik állomása a Skylanders-játékok alapmechanikáját lenyúló LEGO Dimensions, illetve a Minecraftet utánzó LEGO Worlds, amiről pont az előző, 2017/04-es számunkban olvashattatok egy jó kis tesztet. A sort viszont a 2013-as LEGO City Undercover kezdte, ami a 2005 óta ismert játékmenetet ötvözte a GTA-sorozat által népszerűvé tett nyitott, rengeteg extra feladatot rejtő város koncepciójával.

ELSŐRE BUKTA

Az ötlet már a bejelentéskor remeknek tűnt, az egyetlen bökkenő az volt, hogy a Traveller's Tales az általuk készített LEGO-játékok életében először exkluzív szerződést kötött a Nintendóval, aminek értelmében az újszerű kaland kizárólag Wii U-ra jelenhetett meg, sőt még a program kiadója is a Japán cég lett. Az Undercover fejlesztése persze jóval a konzol 2012-es megjelenése előtt elkezdődött, és akkor még senki nem sejthette, hogy a Nintendo tablettel megvert masinája óriási zakó lesz. 2013 tavaszán persze már mindenki tudta, hogy a gyenge hardverrel felszerelt, idejétmúlt Wii U sosem fog az elődje nyomába érni, de ekkor már nem lehetett mit tenni, a LEGO City Undercover az eredeti terveknek megfelelően jelent meg, és hiába kapott egészen pozitív kritikákat, az eladások ennek ellenére sem voltak túl fényesek. Egész egyszerűen nem volt annyi Wii U-tulajdonos, hogy egy ilyen exkluzív cím sikeres lehessen. Ezek után mondjuk némileg érthetetlen, hogy miért kellett négy évet várni a nagyobb profittal kecsegtető átiratok elkészültére, de a lényeg persze az, hogy a TT ambiciózus alkotása 2017 áprilisában végre elérhetővé vált PC-re, PlayStation 4-re, Xbox One-ra és Nintendo Switchre is.

A cég egyébként remastered kiadásként hivatkozik az „új" LEGO City Undercoverre, ami annyit tesz, hogy minden (új) platformon 1080p-s felbontásban játszhatunk vele, bekerült a Wii U-s változatból megmagyarázhatatlan módon kimaradt offline kooperatív mód, illetve a tablet kontrollerre optimalizált funkciók úgy lettek átdolgozva, hogy az extra kiegészítő nélkül is elérhetők és élvezhetők legyenek.

MÁSODIK ESÉLY

A LEGO City Undercover persze nemcsak azért különleges, mert kezdetben csupán Wii U-ra jelent meg, és sandbox alapokra épült, de azért is, mert a Traveller's Tales alkotásainak azon szűk táborába tartozik, amik nem valamilyen már létező sztorit mesélnek el újra, kockaformában, hanem egy

ADATOK

KIADÓ
TT Games

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

MŰFAJ
akció-kaland

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.04.

ÁR
Steamen 30 euró, kábé 9400 forint.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-760 / AMD Athlon X4 740, 4 GB RAM, 1 GB VGA (GeForce 560 Ti / Radeon HD 5850), 18 GB HDD

MERRE TOVÁBB?

Most, hogy kijött a LEGO Worlds és a LEGO City Undercover, az emberben akaratlanul is felmerül a kérdés, hogy vajon merre halad tovább a Traveller's Tales csapata. Az szinte kizárt, hogy leszállnának a sikereiket biztosító LEGO-vonatról, de ettől függetlenül csak a találgatás marad. Nem elképzelhetetlen, hogy hamarosan kapunk egy LEGO Dimensions 2-t, habár ennek némileg ellentmond, hogy nemrégiben felröppent egy olyan pletyka, ami azt prognosztizálta, hogy a Disney Infinityhez hasonlóan ez a széria sem fog újabb résszel folytatódni, és az eredeti játék támogatása is megszűnik. Ezenkívül egy újabb hagyományos epizód jöhetne szóba, és látva a szuperhősök töretlen népszerűségét, nem lepődnénk meg, ha születne egy Justice League-játék (a LEGO Batman 4 helyett), vagy készülne egy újabb marveles epizód, mondjuk a Galaxis őrzőinek főszereplésével.

teljesen eredeti történet. Főhősünk Chase McCain, aki korábban ugyan sikeresen kapcsolta le a LEGO Cityt fenyegető Rex Furyt, de emellé botor módon felfedte a letartóztatásához bizonyítékokat szolgáltató Natalia Kowalski kilétét, ezzel óriási veszélybe sodorva a kockanőt. Chase némi „száműzetés" után tér vissza szeretett városába, amit ismét ellepett a bűn, és a polgármester a börtönből frissen megszökött Furyt sejti a háttérben.

Habár a LEGO City Undercovert szokás úgy beállítani, hogy teljesen új fejezetet jelent a Traveller's Tales LEGO-játékai között, azért ennyire nem eszik forrón a kását, hiszen a fejlesztők nem találták fel a spanyolviaszt, csupán a korábban megismert játékelemeket mixelték úgy, hogy a végeredmény némileg frissnek hasson egy tucat másik LEGO-játék után. Az kétségtelen, hogy adott egy hatalmas város, amit szabadon be lehet járni, tele van extra feladatokkal és gyűjtögethető tartalmakkal, de a program magja ettől még változatlan maradt. A sztori során adott 15 nagyobb küldetés, ami alapvetően zárt helyszíneken játszódik, és a feladatunk is ugyanaz, mint bármelyik másik TT-s programban: eljutni A-ból B-be az egyszerű logikai és építős feladatok megoldásával, felfedezni a rejtett helyeket, olykor harcolni és gyűjtögetni a különböző színű legópénzeket. A legtöbb LEGO-játék savát-borsát az adta, hogy eltérő figurákat kellett irányítanunk a különböző feladatok megoldásához, és ezúttal ugyan nincs lehetőségünk a karakterek konkrét cserélgetésére, de ettől a funkció még nem maradt ki az Undercoverből, csupán át lett nevezve/tervezve.

Ezt a játékot sokáig csak a Wii U tulajdonosai élvezhették; kész csoda, hogy most már PC-n is elérhető.

BEÉPÜLÜNK

A játék címe nem véletlenül Undercover: egy olyan zsarut alakítunk, aki olykor álruhákat visel, ráadásul a váltogatással nemcsak a külső jellegzetességeink változnak, de a képességeink is. Rendőrként tudunk csáklyát vetni, használhatjuk a nyomozós kütyüket (erről kicsit később), rablóként ajtókat és széfeket tudunk feltörni, bányászként használhatjuk a dinamitot és sziklákat törhetünk szét, asztronautaként van jetpackünk, lézerfegyverünk, és aktiválhatjuk a teleportokat, építőmunkásként ügyködhetünk légkalapáccsal, és javíthatjuk az elromlott elektromos kütyüket, farmerként növényeket kelthetünk ki, míg tűzoltóként a lángoknak vethetünk véget. Ahogy a többi LEGO-játéknál a különböző képességekkel rendelkező karaktereket, úgy a különböző álruhákat is a sztori előrehaladtával nyitjuk meg, és ha megkaparintottuk őket, onnantól bármikor egyetlen gombnyomással váltogathatunk köztük. És nem ez az egyetlen dolog, ami visszaköszön a hagyományos Traveller's Tales programokból: a ránk váró 15 nagyobb küldetés eleve úgy lett felépítve, hogy elsőre egyiket sem lehet 100%-ra megoldani, hiszen lesznek olyan rejtett területek vagy részfeladatok, amihez még nincs hozzáférésünk. Ha tehát szeretnénk mindent megszerezni (az összes aranykockát, rendőrjelvényt és egyéb cuccot), akkor a küldetések teljesítése után is vissza kell térnünk a korábban már végigjátszott helyszínekre (ez lesz a régóta ismert free play mód), hogy az új álruhák birtokában megnyissuk az első alkalommal elérhetetlen lehetőségeket is.

VAN ÚJ A NAP ALATT

Mindezek ismeretében persze mondhatnánk, hogy a LEGO City Undercover semmi újdonságot nem nyújt, de ebben a formában azért ez nem teljesen igaz. Bár az kétségtelen, hogy a fejlesztők más játékaiban is voltak szabadon bejárható városok (LEGO Batman 2, LEGO Marvel's Avengers), de ilyen hatalmas területtel még sehol sem találkozhattunk, ráadásul tartalom szempontjából is ez a legmasszívabb LEGO-játék. A város tele van apró mellékfeladatokkal, lekapcsolandó bűnözőkkel, gyűjthető cuccokkal, és az utóbbiak jelentős részét csak akkor tudjuk megoldani, illetve megszerezni, ha már rendelkezünk a megfelelő álruhákkal.

Bár a gyűjtogatás nem tartozik a rendőri átlagfeladatok közé, egy beépült zsarunak bizony néha gyufát kell ragadni.

Na jó, a kötéltánc már nem a rendőri munka része, de néha nem árt egy kicsit edzeni az ember egyensúlyérzékét.

Ami jelentősebb változás, hogy ezúttal már nemcsak az ezüst, arany, kék és lila pöttyöket gyűjtjük, de a szétvert objektumokból kihulló kisebb kockákat és a trükkösen elhelyezett nagyobb elemeket is. Utóbbiakra akkor lesz szükség, ha megtaláljuk a városszerte elszórt, vagy a küldetések részét képező alaplapokat, amikre építeni lehet. A sztori-missziók során a továbbjutáshoz szükséges építményeket húzhatjuk fel velük (ha nincs elég, addig kell matatni és akciózni, míg összegyűlik a kellő mennyiség), míg a szabad játéktérben építhetünk garázst, ahol lehívhatjuk a már megszerzett járműveket, vagy akár ugratót, hogy begyűjthessük azt az achievementet, amit úgy lehet megnyitni, ha eleget repkedünk taxival, természetesen utassal a hátsó ülésen.

Ugyanakkor nem szabad megfeledkezni arról sem, hogy a Wii U tabletjéhez készült funkciók sem szerepeltek más játékokban, igaz, ezúttal nem a speckó kontrollert kell mozgatnunk, csupán az egeret vagy az analóg karokat, de a nyomok keresése (detective scan), a bűnözők bemérése (criminal scan) és az ablakok mögötti beszélgetések lehallgatása (audio scan) még így is olyan móka, ami változatosabbá és érdekesebbé teszik a platformelemekkel és fogócskával átitatott bűnüldözést.

Ha pedig már bűnüldözés, akkor ejtsünk pár szót a várost terrorizáló pribékekről is, akikkel rendszeresen meg kell küzdenünk. A korábbi LEGO-játékokban ez jobbára észnélküli gombnyomkodást jelentett, ezúttal viszont egy továbbra sem bonyolult, de a korábbinál sokkal jobban működő megoldással álltak elő a fejlesztők. Sima ütések most is vannak, ám idővel megtanulunk rendesen „harcolni", azaz bevihetünk erősebb támadásokat, kitérhetünk, sőt lefoghatjuk az ellenfelet, hogy aztán jól földhöz csapjuk. A rosszarcúak ilyenkor nem esnek szét, mint régebben, hanem a földre kerülnek, mi pedig úgy zárhatjuk le a csetepatét, ha időben bilincsbe verjük őket. Az új megoldás persze nem forradalmi, de jól szuperál, és amikor tíz fogdmeg támad ránk, akkor egészen élvezetes csaták kerekednek, ahol kis ügyességgel a magunk javára fordíthatjuk az eddig ismeretlen lehetőségeket.

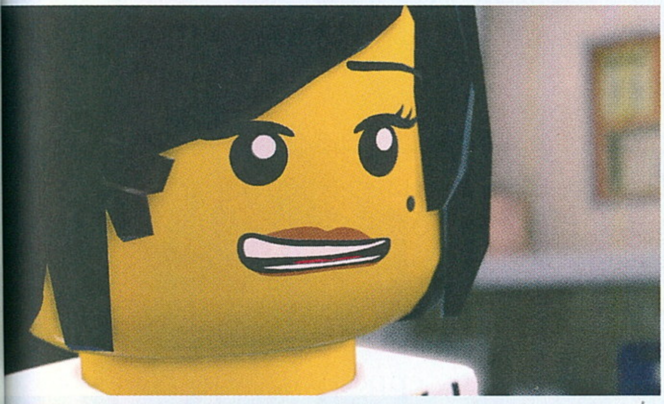
VISZ A SZTORI!

A speckó harcot egy küldetés során, a város szélén található különleges dojóban tanuljuk, ahol egy ismerős figura avat be minket a harcművészet rejtelmeibe. Hogy honnan ismerős? Hát a Mátrix-filmekből, hiszen az alkotók Morpheus figuráját másolták le, humoros beszólásokkal és jelenetekkel adózva a Wachowksi-fivérek (immáron nővérek) legendás mozgóképe előtt (és itt most szigorúan csak az első részre gondolok). Érdekes egyébként, hogy a játékmenet szempontjából a LEGO City Undercover kifejezetten a fiatalabbaknak szól, de az alkotók gondoltak az idősebb játékosokra vagy a csemetékkel játszó szülőkre is, hiszen a játék tele van hasonló elmés utalásokkal. A város mellett például található egy Alcatraz-szerű börtönsziget, ahol a Stephen King-féle Remény rabjai elevenedik meg egy küldetés során, természetesen

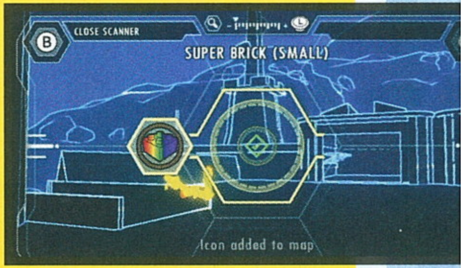
SZEDJ ÖSSZE MINDENT!

A LEGO-játékok mindig is híresek voltak arról, hogy mindenféle cuccokat lehetett gyűjtögetni bennük, de a LEGO City Undercover minden téren viszi a pálmát. Ahhoz, hogy elérjük a 100%-ot, mind a tizenöt pályán össze kell gyűjtenünk a megfelelő számú pötyit, minden missziónál ki kell raknunk egy jelvényt (ez pályánként négy extra feladatot jelent), rá kell lelnünk a városban található 39 piros kockára, és emellé vár még ránk 305 különböző hacuka, 120 jármű és 450 (!!!) aranykocka. Higgyétek el, hogy amikor a cikkben azt írtuk, hogy hetekig el lehet szórakozni a játékkal, akkor egyáltalán nem túloztunk.

Bilkó főtörzs nagyon komolyan veszi az újoncok kiképzését: most épp a fánkevésről tart előadást vehemensen.



KOCKAVADÁSZAT



Ahogy azt a cikkben is említettük, sokszor juthatunk olyan helyzetbe, hogy kockákra van szükségünk az építéshez, de még nem gyűjtöttünk eleget, és nem tudunk továbbhaladni a történettel. Ilyen esetekben nem érdemes random nekiállni a keresgélésnek, hanem elő kell kapni a speckó zsarukütyünket (figyelj, hogy épp milyen ruhában vagy), majd azzal körbepásztázni a környéket, hiszen a radarunkkal nemcsak a bűnözőket szúrhatjuk ki a falak mögött vagy a magasban, de az építéshez nélkülözhetetlen nagyobb kockákat is. Ha megvan a szkennelés, utána már csak azt kell kitalálni, hogy miképp szerezhetitek meg őket!

humoros formában, olyan emlékezetes részletekkel, mint a moziposzter mögött megbúvó alagút, vagy az utóbbi kiásásához használt picinyke csákány.

A jófajta poénok egyébként az egész játékra jellemzők, látszik, hogy a Traveller's Tales írói örömüket lelték abban, hogy végre nem egy sikeres mozifilmet kell lebutítani, hanem a saját ötleteiket puffogtathatják. A karakterek jópofák, a beszólások sokszor ütősek, és a vizuális humor is teljesen rendben van. Igazi könnyed kalandban van részünk, ahol valóban plusz pont, hogy a bugyuta alapokra építkező történet képes szórakoztatni, sőt az ember sokszor kíváncsian várja, hogy a következő küldetés vajon milyen helyre és szituációba vezeti a főhősünket.

KICSIT KÖHÖG

Ha a játékélmény felől közelítjük, akkor a LEGO City Undercover egy jól összerakott, tartalmas és élvezetes produktum, viszont vannak hibái, amiket nem lehet figyelmen kívül hagyni. Az már rögtön az első percekben világossá válik, hogy a fejlesztők például nem foglalkoztak azzal, hogy a nem játékmotor hajtotta átvezetőket az új gépekhez igazítsák, így előfordul, hogy az egészen pofásan festő akciók után kénytelenek vagyunk az alacsonyabb felbontásban futó videókat bámulni. Ezt persze túl lehet élni, ennél sokkal idegesítőbb, hogy hiába áll rendelkezésre minden platformon erősebb hardver, mint Wii U-n, a program ugyanannyit tölt, mint a Nintendo torzszülöttjén, ami így 2017-ben egy kicsit azért nevetséges, és jár a fekete pont az alkotóknak, amiért nem foglalkoztak többet az optimalizálással. És intő nemcsak ezért jár, hiszen a Travellers Tales még mindig nem orvosolt olyan problémákat, amik már jelen voltak az első LEGO Star Warsban is. Gondolok itt arra, hogy sokszor még mindig abszolút lutri, hogy sikerül-e ugranunk vagy sem, illetve továbbra is teljesen véletlenszerű, hogy a levegőbe emelkedés után jó helyre érkezünk-e, továbbá a kamerakezelés is botrányos, főleg, ha zárt helyekre vezet az utunk. Igaz, sokszor a szabadban sem jobb a helyzet: jármű például akad dögivel az utcákon, de sok köszönet nincs bennük, ugyanis a vezetési modell egész egyszerűen katasztrófa. Teljesen mindegy, hogy milyen kocsiba, kamionba vagy dzsipbe pattanunk be, képtelenség úgy megtenni száz métert, hogy ne ütközzünk a többiekkel, vagy ne akadjunk el valamiben.

Végezetül sírok kicsit a grafikáról is, habár ez tényleg teljesen szubjektív probléma, és valójában nem írható a játék számlájára. Említettem ugye, hogy múlt hónapban teszteltük a LEGO Worldsöt, ahol minden, de tényleg minden LEGO-alkatrészekből épül fel, a víztől a szárazföldön át egészen a felhőkig. És az egész valami megdöbbentően jól fest. Nos, ezek után visszatérni egy hagyományos LEGO-játékhoz igen nagy csalódás, legalábbis a látvány szempontjából. Persze, itt is sok minden építőkockából van, de a program jelentős része még így is hagyományos videojátékos grafikával operál, ami valljuk be, se nem szép, se nem egyedi. Oké, tudom, hogy most egy négyéves játék felújított változatáról beszélek, de akkor is rossz látni ezt a megoldást, mikor a fejlesztők bebizonyították, hogy igenis lehet hatalmas világokat építeni csak a LEGO-elemek használatával. Remélem, az elkövetkezendő játékaikban már sehol nem kötnek kompromisszumot, és minden úgy fog kinézni, mint a LEGO Worlds végtelen számú térképei.

A LEGO City Undercover nem a LEGO-játékok messiása, mégis ajánlott a téma rajongóinak.

ÉRDEMES PÓTOLNI

A LEGO City Undercover már az eredeti megjelenésekor sem számított forradalmi játéknak, és az elmúlt négy év sem múlt el nyomtalanul. Viszont minden hibája ellenére még mindig egy vállalható és szórakoztató program, ami továbbra is remek választás lehet a fiatalabb gyerkőcök számára, vagy azoknak, akik korábban is jókat mókáztak a Traveller's Tales alkotásaival. A játékmenet ismerős, de tartalmaz jópofa újdonságokat, a történet a maga blőd módján képes magával ragadni, a hatalmas város pedig annyi elfoglaltságot rejt, ami tényleg hosszú időre, akár hetekre lekötheti még a legelszántabb lurkókat is. Ráadásul most már van kooperatív mód is, így szokás szerint családi program lehet a „legújabb" LEGO-kaland.

ÉRTÉKELÉS

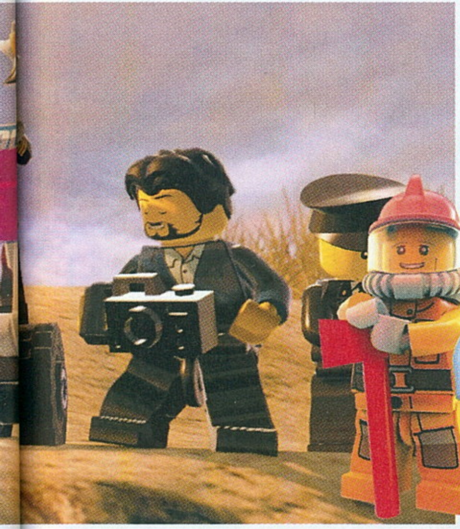
Nem forradalmi, de jól ötvözi a klasszikus LEGO-játékok elemeit a nyitott világgal, és tényleg hetekre el lehet veszni benne.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Eredeti történet, jópofa karakterek, rengeteg küldetés és gyűjtögethető cucc.

KONTRA
Egy csomó régi hiba megmaradt és eszméletlenül sokat tölt. Még mindig.

85%



KICSIT MEGKÉSETT MESE

SHINESS
THE LIGHTNING KINGDOM

[ÍRTA **BÖJTI**] **Egy kilencéves kisfiú világokat álmodik, új mesékről és hősökről fantáziál, amikkel és akikkel aztán együtt él a gondolataiban, történeteket sző köréjük. Később ezeket elfelejti, a valóságba temetkezik, vagy éppen megvalósítja álmait, és ilyen-olyan formában egész univerzumokat épít.**

Rebib Samír az utóbbi útra lépett, miután kisfiúként megálmodta a Shiness világát. Az álmokat aztán idővel egy manga követte, végül pedig valós világépítés. Később megszületett az Enigami csapata, amelynek azután a Kickstarter hozta el a teljes beteljesülést. A 20 évvel korábban kitalált történet végre megvalósulhatott, a sikeres közösségi kalapozással saját lábra állhatott – így született meg a Shiness: The Lightning Kingdom, ami kiválóan bizonyítja, hogy érdemes nagyot álmodni, érdemes kitartani az elképzelések mellett, mert egyszer valóság lehet mindenből, amit az ember a fejébe vesz.

TÁGAS ÉGEN ANDALOG...

A sztori részben a megszokott kliséket követi, avagy egy hős kerül a reflektorfénybe, méghozzá a kalandra éhes, örökké nyugtalan Chado, aki wakiként (humanoid, mégis állatszerű lények) fura kapcsolatot teremt egy természeti szellemlénnyel (Shiness). Ahogyan az lenni szokott, a fiatal harcos segítségére és közbenjárására van szükség, őt pedig barátja, a naiv és kifejezetten aranyos Poky kíséri el egy repülő hajón, ami végül ismeretlen helyen, egy veszélyes szigeten zuhan le. Innentől aztán jöhetnek a kalandok, állandósul a felfedezés öröme, miközben a pároshoz újabb hősök, más fajok képviselői csatlakoznak, hogy a végén öten összefogva tegyenek rendet a sajátos birodalomban.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Enigami

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.18.

ÁR
Steamen 30 euró (9400 Ft), de konzolra is hasonló árban van.

GÉPIGÉNY
i5-2400/FX-8320 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 560/ Radeon HD 6950 VGA, 15 GB hely.

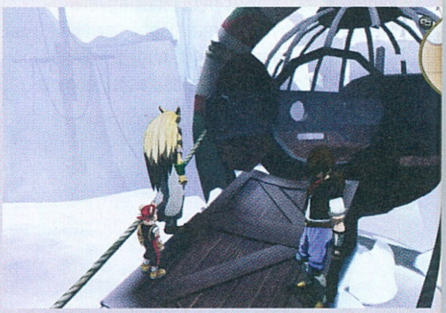
Itt még annyira nem tűnik érdekesnek a recept, a tapasztaltabb játékosok láttak már ezer és egy hasonló kalandot, különféle körítéssel, ám a Shiness esetében sokkal több műfaj keveredik, mint azt elsőre bárki is gondolná. Alap ugye a kaland-RPG vonal, ami francia produkcióként egy az egyben a JRPG-k hagyományait képviseli, és emellett egyfajta rajzfilmes stílus is felfedezhető benne. De ezeken túl a bunyós programok és Naruto-feldolgozások jellegzetességei is ott lapulnak a harcrendszer mögött, hogy néhány kisebb meglepetésről ne is beszéljek. Az összetett, változatosnak tűnő jelleg és koncepció pedig mindent megtesz azért, hogy nagyjából 20 óráig garantáltan jól szórakozzon mindenki, aki beruház a programra.

VEREKEDJ ÉS KERESKEDJ

Tehát, visszatérve az alapokhoz, a Shiness első sorban egy külső nézetes akció-RPG. Egy klasszikus kaland- és szerepjáték, ami a hangulata és stílusa alapján simán lehetne egy Zelda-epizód, netán az olyan klasszikusok modern feldolgozása, mint például a Breath of Fire, ami SNES-en kápráztatta el a zsáner szerelmeseit. Emellett a megvalósítás, a művészeti dizájn szinte megszólalásig hasonlít a PlayStation 2 kalandjátékainak és platformereinek sajátos, színes világára. Maga a világépítés is a felsoroltakra emlékeztet: a térképen kisebb és eldugott ösvények, speciális megoldással nyíló kapuk és apró fejtörők várakoznak minden sarkon, miközben gépi karakterek és velük együtt kihívások, mellékküldetések nyújtanak további tennivalót.

A színes, növényekkel és egy-egy esetben varázslatos panorámával megáldott szigetvilág persze nem a pacifistáknak való vidék, a Celestial Islands névre keresztelt nagy terület rengeteg veszélyt rejt magában. Az ellenfelek azonban nem esnek csak úgy a hősök nyakába, mindössze egy bizonyos, közeli távolságból támadnak, illetve egy gyors csapással rángathatók a képzeletbeli arénába, ami az akció kezdetével jelenik meg a küzdő felek körül. Ekkor a játékmenet

Ha egy nap elfognak a cirkuszosok és arra kárhoztatnak, hogy egy arénában harcolj, tudhatod, hogy túlzásba vitted a cosplayt.



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

AHOGY MINDIG, MENTS!

Ezt nem véletlenül mondom mindig, elvégre nincs rosszabb annál, mint mikor eljut az ember egy komolyabb helyszínre, lever pár ellenfelet, majd kezdhet mindent elölről, mert meghal egy elbénázott harcban. Szóval ments mindig a farönköknél várakozó kis lényeknél, sőt az sem baj, ha néha új slotot aktiválsz, hogy felkészülve a legrosszabbra mindig legyen egy biztonsági mentésed is. Ja, és ilyenkor az életerőd is töltődik.

KERESD A BALHÉT!

Hiába vagy békés alkat, hiába kerülöd a balhékat, a Shiness végigjátszása során egyáltalán nem baj, ha belekötsz mindenbe és mindenkibe. A megnyert összecsapások után ugyanis jó kis mennyiségű XP üti a markod, ami meg elengedhetetlen a fejlődéshez, és a szintlépések után bizony korrekt módon válsz egyre erősebbé, hogy karaktereid szinte minden kihívással szembe tudjanak nézni – erre nagy szükség lesz a későbbiekben.

VÁLTS KARAKTERT!

Mivel egyszerre csak egy hős tartózkodhat az arénában, ez remek lehetőség a taktikusabb bunyóra és arra, hogy időnként megcseréld a csapatod tagjait. Bár XP-t mindenki kap a bunyó végeztével, közben előfordulhat, hogy aktuális emberednek alaposan lecsökken az életereje, ilyenkor pedig jöhet a következő fazon, aki majd rendet tesz az opponensek között. Ráadásul a képességek is eltérőek, ezért sem baj, ha mindenkit kiismersz.

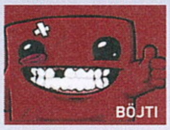
„Ha anyám meglátja, hogy minden figyelmeztetése ellenére rózsaszínre festettem a hajamat, tuti kinyír.”

az egy-egy elleni bunyós játékokat idézi meg, némi Naruto-szériás jelleggel, így egyszerre összesen egy opponenssel lehet megküzdeni, majd ha a játékos egyébként egy csapatra bukkant, egyenként jöhet a többi jómadár is. Az arénában helyezkedve a terület három képzeletbeli sávra van felosztva, amit szemmérték és tapasztalat alapján könnyű kiismerni: a külső a mágikus támadásóké, a középső a pusztakezes és varázslatokkal teli harcoké, míg a legbelső a legerősebb és legnagyobb sebzésű ütéseket eredményezi. Értelemszerűen ebből kikövetkeztethető, hogy a kétkezi csatázás éppen olyan lényeges, mint a mágiahasználat, illetve fontos még a karakterek váltogatása is, hiszen egyszerre a játékos is csak egy főt irányít, ám egy gombnyomással válthat a csapatban lévő személyek között, ami a harcban is jól jön.

Van sima támadás, vetődés és ellentámadás, a lehetőségek pedig egy taktikusabb összképet eredményeznek a megszokottnál, legalábbis ha valaki megfontoltan alkalmazza a rendelkezésre álló opciókat, többre jut, mintha csak agyatlanul csapkodna. Emellett olyan passzív képességeket is be lehet állítani, mint mondjuk az egy bizonyos életerőcsökkenés utáni automatikus regenerálódás. Szóval a harcrendszer és a játékmenet viszonylag összetett, amihez a fejtörők is sokat hozzátesznek.

Merthogy néha még a logika használata is elkerülhetetlen, ami a járatok, helyiségek, új helyszínek megnyitásakor esedékes. Chado kősziklákat tud letenni, ami a kapcsolók lenyomásánál jön jól; Poky energianyalábokat vezethet összeköttetésre váró elemek között; a később csatlakozó Rosalya tüzet és fényt teremthet új utakat megnyitva, csapdákat hatástalanítva; Kayenne a Shelk telekinézissel mozgatja a tárgyakat; Askel

ÉRTÉKELÉS



BÖJTI

Ötletes és nagyon jó pillanatokkal teli klasszikus kaland-RPG, amit láthatóan nagy gonddal és szeretettel raktak össze. Mégis, sajnos túlzottan is a múltban él, nem minden téren volt meg hozzá a kellő tapasztalat.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Vannak gyönyörű pillanatai, érdekes a harcrendszere, egy-egy karakter kimondottan aranyos, szerethető. Érdemes felfedezni a világát.

KONTRA

Néha bugos, sok szempontból kicsit elmaradott, nem minden esetben látni a mindenre kiterjedő koncepciót, így felemás képet fest a rendszere.

72%

pedig ostorával ér el személyeket és tárgyakat. Ezeket a képességeket felváltva kell használni, így feladva a leckét, hogy éppen mi a megoldás kulcsa. De találkozni olyan esettel is, ahol mondjuk ketrecben raboskodó állatkákat kell kiszabadítani, utána pedig egybegyűjteni őket, hogy beindítsanak egy gépezetet. Azonban a mindenfelé szabadon kóborló állatok másra is jók. A hasznos és a tulajdonságokra is hatást gyakorló ruhák, az életerőt feltöltő gyümölcsök ugyanis árusoknál is megvásárolhatók, sőt velük csereberélni is lehetséges, a barterhez pedig kimondottan jól jön egy seregnyi mókus vagy sün – illetve bármi más, ami a zsákba kerül.

MEGVALÓSULT ÁLOM?

Úgy tűnhet, Samír álma minden téren beteljesült, az évtizedeken át tartó tervezgetés pedig tökéletes formát öntött, ami egy klasszikus kaland-RPG némi egyedi akcióval, szerethető körítéssel, ám a recept mégsem minden téren működik, vannak problémás elemek. Az átvezetők képregényes megoldásai például jók, szépek, hangulatosak, ám a sima átkötők játékmotorral lefuttatott, csak kiírt szöveg formájában narrált jelenetei sok esztendőnyi lemaradásban vannak az elvárttól. Éppen úgy, ahogy a zenék is, amiktől gyorsan a falra másztam, annyira semmilyenek és monotonok, viszont korrekt leszek, és elmondom, hogy gyermekaltatáshoz tökéletesek, mert a teszt alatt másfél éves kislányom olyan szépen bealudt, ahogy csak kell. És nem, közel sem jártunk még az altatási időhöz. Emellett a speciális harcrendszer alapjai ugyan szépen össze lettek rakva, lett némi hiányérzetem, ami a visszajelzések hiányának számlájára írandó – a karakter üt és vág, bekap valami nagyobb sebzést, de mintha mindez meg sem történt volna, nincs feedback, ami szerintem zavaró. A néha fellépő bugokon túl a kameramozgásról nem is szólva, mert a lencse is alaposan be tud vágódni olyan helyekre, ahonnan semmit nem látni, csak a bokrot és fát, ami kitakarja az akciót.

Újabb Kickstarter-szökevény szerepjáték, ami jól sikerült. Úgy látszik, ennek a műfajnak jót tesz a pénzkalapozás.

Ezen túl viszont egy kellemes kis kaland az eredmény, tényleg a klasszikus játékok emlékét hozza vissza, kiváló múltidézés lehet a JRPG-k és Zelda-játékok rajongóinak, vagy esetleg az egykori PS2-tulajdonosoknak. Azonban a mai elvárásoknak nem minden esetben felel meg a Shiness (külcsín terén sem, ha a részleteket, avagy a környezetet közelről nézem), ami kifejezetten sajnálatos, mert az ötlet egyébként jó, és a történet világában is vannak érdekes elemek.

ISMERD KI ELLENFELED!

Ha ott állsz az ellenféllel szemben, figyeld meg, milyen technikákat alkalmaz, mi az erőssége és a gyengéje. Az egyik a föld alól támad és félelmet ültet a harcosok szívébe, a másik meg messziről lövi a tűzgolyókat, de mindegyik leszerelésére van módszer. Ha pedig már kellőképpen átláttad, milyen módon intézhető el az illető, sokkal egyszerűbb dolgod lesz, mintha ész nélkül csapkodnál, aminek nullázódó életerő lehet a vége.

VADÁSSZ SOKAT!

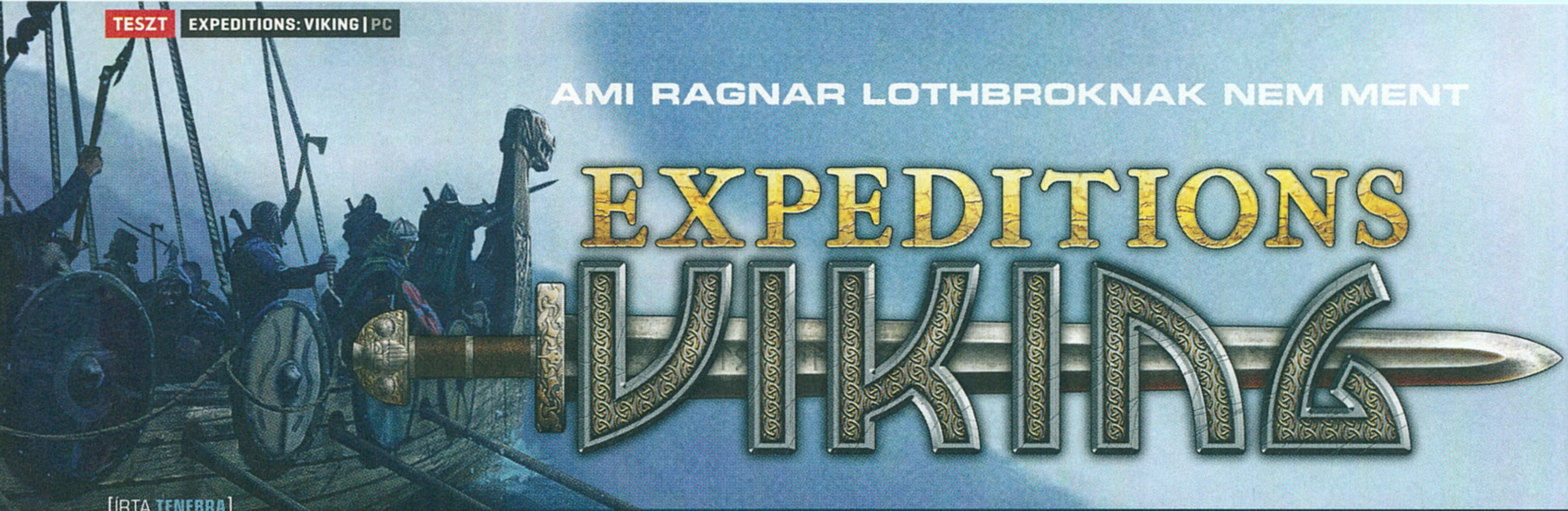
Nem azért, mert szegény kis tündibündi állatkáknak rosszat akarok, hanem mert jól jön, ha van az embernél vésztartalék. A mókusok, sünök és egyéb állatfajták mindenfelé elrohangálnak, ezért érdemes lopakodva a közelükbe kerülni, illetve az is jó taktika, ha egyszerűen nekifutásból támadva lepjük meg őket, a szétszaladó vadállományból meg egyet csak sikerül elkapni. Minél többet fogsz, annál esélyesebb egy achievement.

KERESKEDJ, HA TUDSZ!

De nem az achievement a legnagyobb haszna a vadászatnak, hanem az, hogy minél több állatot ejtesz el, annál kevésbé fogsz nélkülözni. Életerőd feltöltésére gyümölcsöt vehetsz, karaktereid jellemzőit különféle tárgyakkal és ruhákkal erősítheted, ám az árusok sokszor alaposan kifoszthatnak, ezért mindig érdemes a cserekereskedelemre építeni, ami fontos összetevője a programnak. Pár bundás jószágért csudijó dolgokat kaphatsz.

FEDEZZ FEL MINDENT!

Ha nem unod el a Shiness világát már az első egy-két órában, azért nagyobb mélységet kap a program, méghozzá egészen szép területekkel, amiket viszont érdemes alaposan bejárni. Így találkozhatsz mindenkivel, így teljesíthetsz minden missziót, és így fejlődhetsz leginkább. Plusz lehet, hogy egy hatalmas élménytől fosztod meg magad, ha egy jelentősebb helyszínt egyszerűen kihagysz – mert bizony ez is lehetséges.



AMI RAGNAR LOTHBROKNAK NEM MENT

EXPEDITIONS VIKING

[ÍRTA TENEBRA]

MANAPSÁG A CSAPBÓL IS VIKINGEK FOLYNAK, MINDEN PLATFORMON PRÓBÁLNAK BETÖRNI KÉPERNYŐINKRE, S MIVEL CSAK NEM UNJUK MEG A SZAKÁLLAS-BALTÁS HARCOSOKAT, HAJLANDÓK VAGYUNK VELÜK TÁRGYALNI, ÉS ADUNK ESÉLYT LEGÚJABB KÖVETŐNKNEK, AZ EXPEDITIONS: VIKINGNEK IS.

Népszerű zenei előadók (Finntroll, Ensiferum, Wardruna, Ulf Söderbergh stb.) zengik a rettegett hajós hódítók, a keménykötésű, fonott hajú, hosszú szakállú viking harcosok dicsőségét. A History Channel fantasy elemekkel dúsított történelmi sorozatát, a mára ellaposodott Vikingeket is sokan megkedveltük. A játékvilágban emlékezetes darab volt a 2001-es akciójáték, a Rune, nemrég debütált a felemásra sikeredett For Honor, és a Guru előző számában olvashattatok a Diablo-klón Vikings: Wolves of Midgardról. S most itt egy újabb izgalmas cím a témában, a dán Logic Artists körökre osztott stratégia-RPG hibridje, az Expeditions: Viking, mely a tévésorozathoz hasonlóan a történelmet minimális fantasztikummal keverve mutatja be a vikingek felemelkedését a sötét középkori Skandináviában és Britanniában.

MINI RAGNARÖK

A Római Birodalom helyén 300 éve lyuk tátong, a keresztényné váló Európát Keletről a magyarok, Délről a mórok, Északról pedig a vikingek fenyegetik, akiknek azért megvan a maguk baja is. Az Expeditions: Vikingben ugyanis éppen egy belviszály kellős közepébe csöppenünk testre szabható hősünkkel, aki tőlem a szerény Tenebra Urgos Techno Vikingson nevet kapta. Tenebra pedig nem más, mint a Skjernt uraló klán britanniai hódítása során elhunyt vezérének, Techno Vikingnek a fia. Igen, a programban atyánkat is elnevezhetjük! Vicces volt, mikor a nem játékos karakterekkel beszélgetve Techno Vikinget emlegették, aki ugye eredetileg egy internetes mém.

ADATOK

KIADÓ
Logic Artists

FEJLESZTŐ
Logic Artists

MŰFAJ
stratégia, RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.27.

ÁR
Steamen 29,99 euró (kb. 9300 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core2 2.66 GHz CPU, 4 GB RAM, DirectX-10 kompatibilis VGA, 12 GB szabad hely.

Tökéletesen megalapozza a hangulatot a játék remek, festményszerű állóképekkel mesélő bevezető jelenete, s az atyánkért tartott halotti toron már körvonalazódik is az Expeditions: Viking fő célja, hogy összeszedjük magunkat, legyűrjük az ellenünk lázadó ellenséges Skule nevű törzsfőt, majd mint a népszerű tévésorozatban Ragnar, mi is elinduljunk portyázni a tengerentúlra. Ami persze nem fog menni egyről a kettőre, mivel a hódításhoz kéne egy sereg, na meg a hajózáshoz egy hajót sem ártana beszerezni.

WE: KINGS

Két fő feladatunk így, hogy eljussunk Britanniába, illetve hogy a kvázi főgonosz Skule-nak a tüdejéből angyalszárnyakat készítsünk, miként azt Ragnar tette köpönyegforgató riválisával, Borg jarllal a tévésorozatban. Ez a közeg kiváló háttér egy RPG-TBS keverékhez – csakúgy, mint az újkori Amerika a fejlesztők előző játékában, a Conquistadorban, melynek alapvetően jól működő játékmechanizmusán nem kellett sokat változtatni. A Viking világa is tulajdonképpen nyílt: tengernyi küldetést vállalhatunk el, s a rendelkezésünkre álló nagytérképet tetszés szerint barangolhatjuk be. Ne számítsunk persze MMORPG-szintű szabadságra, inkább a régi Fallout-sorozat vagy a Heroes-széria jusson eszünkbe! Vagyis egy valódi térképnek kinéző felületen jelölhetjük ki, melyik várost vagy tábort kívánjuk meglátogatni, és esetlegesen kifosztani. Természetesen a különféle területekre belépve a program klasszikus madártávlati nézetbe vált, és míg harcra nem kerül a sor, valós időben kalandozhatunk.

Az Expeditions: Vikingben karakterünk mellett egy egész várost menedzselhetünk. Jóllehet, ez a játék azért nem a Civilization vikinges verziója, de elég sok mindent tehetünk a helyi infrastruktúra és ipar fejlesztéséért. Legfőbb erőforrásunk természetesen a fa, melyből különböző nyersanyagtermelő, tárgykészítő és egyéb bónuszokat adó épületeket húzhatunk fel. De fontos persze az ezüstpénz, a bőr, a hús vagy a gyógynövény is. A hozzáértő karakterek ezekből például vértet és fegyvereket készítenek, illetve gyógylöttyöket főznek. S vikinges játékból a hajók sem hiányozhatnak, így az Expeditionsben mi is építtethetünk egyet, melynek az utazás mellett a kereskedelemben is fontos szerepe lesz.

A VIKINGEK EGYRE NÉPSZERŰBBEK MOSTANÁBAN, A VALHALLÁBA AZONBAN ENNEK ELLENÉRE IS CSAK NAGYON KEVÉS RÓLUK SZÓLÓ JÁTÉK JUTHAT BE.

A Valhallába vezető út nemcsak lekaszabolt szerencsétlenekkel, de mágiával és fejlődéssel is tarkítva van.

TIPPEK, TRÜKKÖK

NE FUSS EL!

Az Expeditions: Viking harcrendszere meglepően összetett, így többek között arra is figyelni kell, hogy ellenfelünk kihasználja, ha hátat fordítunk neki. Egy kör alatt bevihetünk a rosszarcoknak egy ütést, és utána ösztönszerűen hátrálhatunk, hogy a saját körében lépéspontot veszítsen, de ebben a játékban az ellenség meglephet minket. Azaz ha megpróbálunk előle elfutni, hátba szúr. Ez a gyávák bére!

VONULJ FEDEZÉKBE!

A Vikingben a harcok során nagy előnyt szerezhetünk, ha sikerül fedezékbe vonulnunk. Ezek lehetnek sarkok, nagyobb kövek, vagy akár sűrűbb aljnövényzettel rendelkező területek is. Előnye nemcsak az, hogy az ellen nehezebben veszi észre fedezett karaktereinket, hiszen akkor is nehezebben találja el őket a távolsági fegyverrel, ha már sikerült bemérnie. Még jobb persze, ha van pajzsunk, és azt tartjuk magunk elé.

LŐJ A KURUZSLÓKRA!

Ugyan az Expeditions: Viking egy történelmi témájú játék, kvázi mágikus képességek jelennek meg benne. Ilyen a sebesültek instant felgyógyítása, mely a magunk oldalán rendkívül hasznos mutatvány, ám az ellenség kezében roppant idegesítően hat, mikor egy kör végén már majdnem lecsapott nehézfiú életerejét újratölti a gyógyító. Így elsőként ellenfelünk kuruzslóival végezzünk, utána már nem lesz akkora a szájuk!

MINDENT MI MOZDÍTHATÓ!

Fosztogató vikingek lennénk az Expeditionsben, ezért szó szerint minden kis zegzugot nézzünk át a zsákmány miatt! A legkisebb ládát is vizsgáljuk meg, mert értékes ezüstöt találhatunk, mely a Viking fizetőeszköze. De a fegyver- és vértkovácsoláshoz szükséges nyersanyagokat is ládákban lelhetjük fel, és alkalomadtán még ritka holmikra is bukkanhatunk. Tehát ezúttal rabolni abszolút ér!

VIDÁM BAKA, JÓ BAKA

Az Expeditions: Vikingben bár profi harcosokkal leszünk körülvéve, azonban még náluk is eljöhet a mélypont. S nemcsak az ellenséges boszorkányok rontásai demoralizálhatják katonáinkat, hanem az éhség és a sérülések is. Ezért használjuk a térképeken szétszórt táborokat: együnk-igyunk, gyógyítsunk és pihenjünk, mert üres bendővel és bibis végtagokkal talpasaink sebzése akár feleződhet is!

A SZUPERCSAPAT

Mint a műfaj többi darabjában, az Expeditions: Vikingben is úgy rakjuk össze alakulatunkat, hogy gyógyítóból és íjászból legalább egy legyen a csoportban, és nem árt legalább két pajzsos bakát is berakni. Viszont nagyon megkönnyíti életünket, ha egy nyers erőre támaszkodó, strapabíró buta tankot is készítünk, mert ő bírni fogja az ütéseket, ugyanakkor egy körön belül akár két embert is lecsaphat!

ZÚZZ BE MINDENT!

Zsákmányolt tárgyainkat nem érdemes tartogatni, mivel az Expeditions: Vikingben nem nagyon tudjuk kinek eladni a limlomot, a felesleges kardok, vértek, pajzsok, kések és más hasztalan holmik csak foglalják a helyet hátizsákunkban. Sebaj, zúzzuk be őket, és a keletkezett alkatrészekből a megfelelő szakemberünk képes új, már használható cuccokat készíteni! Mert a hulladék ugye soha nem vész el, csak átalakul.

Ha a valódi vikingek is hexagonális táblán vívták volna a csatáikat, talán a lerohant apostolok lakosainak is lett volna esélyük.

Jóllehet, akármennyire is sok mindent tehetünk városunkért, azért a készítők nem tartottak teljes balanszot a két műfaj között, és az Expeditions: Vikingben a szerepjátékos elemek a dominánsak. A főmenüből rögtön egy karaktergeneráló felületre kerülünk, ahol szokás szerint meg kell határoznunk hősünk kinézetét, alaptulajdonságait és készségeit. Mindegyik ismerős lesz más RPG-kből, s nem fogunk meglepődni a karakterosztályokon sem, melyeket nem kötelező kiválasztani, a nekünk tetsző pontelosztást követően a játék automatikusan besorol minket harcos, vadász, boszorkány stb. kasztba. Tulajdonképpen mindegyik karaktert ki fogjuk próbálni, mert a Vikingben akár tízfős csapatot is toborozhatunk. Sőt ha van türelmünk, a játék egy pontján főhősünkéhez hasonló módon akár egyenként is megalkothatjuk katonáinkat. Kár, hogy egy területre egyszerre csak öt társunkat vihetjük magunkkal, s jellemzően a jól felfejlesztett hőseinket fogjuk csatába küldeni, így a többieknek nem sok hasznuk lesz.

A körökre osztott harcrendszer egyébként a már emlegetett Falloutokból és a Heroesokból ismerős, ennek megfelelően alapvetően jól is működik, ráadásul a készítők fedezékekkel, csapdaállítási lehetőséggel színesítették a csatákat. A probléma a harccal csak az, hogy meglehetősen véletlenszerű és igazságtalan tud lenni, ha rossz helyen ér minket a támadás. Avagy lehetünk akármilyen erősek, ha az ellen fedezékből lő ránk, a nyílt prédára, egy körön belül könnyen kiüthetik tehetséges katonáinkat is. Egy-egy ilyen fűbe harapás persze nem örökre szól, ám komoly, permanens sérüléseket vonhat maga után, melyek rontják harcosunk sebzését is. Emiatt az első pár küzdelem során sűrűn káromkodtam, főleg, hogy Skule portyázó vikingjeit a készítők aránytalanul erőssé tették. Ráadásul valahogy nincs elég feszültség a csatákban, a kicsit steril grafika miatt kevésbé tudjuk beleélni magunkat a valóságban bizonyára véres és koponyatörő küzdelmekbe.

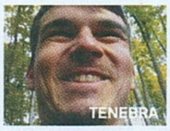
A sérüléseket amúgy el lehet és kell is látni pihenőidőben. Valamilyen irracionális alkotói döntés miatt azonban ezt (és a tárgykészítést, főzést, vadászatot stb.) egyelőre kizárólag a térképen szétszórt táborokban tehetjük meg, abszurd módon otthonunkban még aludni sem tudunk, pedig házunkban több ágy is van. Nem tudom, Ragnar Lothbrok mit szólt volna hozzá, ha csak a vadonban térhet nyugovóra...

BEKERÜLSZ VALAHA A VALHALLÁBA?

Egyébként, mivel a sztori háttérbe szorul, és a küldetések is inkább a hódítás köré csoportosulnak, így sem a questek, sem a cselekményszálak és a karakterek nem túl izgalmasak. Sőt az Expeditions: Viking kifejezetten lapos és steril. A havas táj egy idő után unalmas lesz, Britannia pedig bár napfényesebb vidék, szintén elég jellegtelen egyen-középkori városaival és egy kaptafára megalkotott templombelsőivel. Kár, mert mint említettem, a festményszerű állóképes átvezető videók nagyon hangulatosak lettek, a hol bús, sötét ambient dallamokból, hol pergő és dinamikus hegedű- és dobjátékból álló zene pedig egyenesen zseniális.

Negatívum még, hogy a Viking jelenlegi verziója meglehetősen bugos és instabil. Visszaköszönt a kiváló, de technikailag katasztrofális Fallout 2: a program gyakran fagyott, és egy alkalommal újra is kellett telepítenem, mert nem volt hajlandó betölteni a mentésemet. S a töltési idő is irreálisan hosszú a belső és külső helyszínek között, pedig a Vikingnek nem durva a gépigénye – jóllehet, a processzort érthetetlen módon nyúzza rendesen. Ráadásul még a boszorkányom egyik készsége használatakor is folyamatosan programhibát tolt az arcomba a Viking. Mindezt persze javításokkal könnyen orvosolhatja a Logic Artists, nem lenne bölcs ezért a pár hülyeségért feladni az istenek csarnokát, a Valhallát, és nemet mondani Britannia kifosztására és Skule kegyetlen megbüntetésére!

ÉRTÉKELÉS



Az Expeditions: Viking nagyon szórakoztató játék, komplexitása miatt hosszú időre képes lekötni, azonban buta hibái és néhány átgondolatlan megoldásai könnyen lelombozhatnak bennünket.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO
Vikingek, hangulatos, nyílt világ, tengernyi küldetés és tennivaló, izgalmas stratégiai elemek.

KONTRA
Unalmas küldetések és sztori, a harc sokszor a szerencsén múlik, steril látvány, programhibák.

81%

MÉG EGY KIS JENSEN?

DEUS EX MANKIND DIVIDED™

SEASON PASS

[IRTA BATE] A KIADÓK MANAPSÁG „SZEZONBÉRLETTEL" PRÓBÁLNAK MÉG EGY KALAPNYI PÉNZT KISZEDNI BELŐLÜNK, ÉS NEM MINDIG KÖNNYŰ ELDÖNTENI, HOGY ÉRDEMES-E FIZETNI AZ EXTRA TARTALOMÉRT, AVAGY SEM. MI MOST A MANKIND DIVIDED CSOMAGJÁT VETTÜK GÓRCSŐ ALÁ, VÉLEMÉNYÜNKET ALANT OLVASHATJÁTOK.

Az Eidos Montreal tavaly augusztusban ajándékozott meg minket a Deus Ex-játéksorozat legújabb stációjával, a Mankind Divideddel, amiről a 2016/09-es Guruban a 89%-os értékelés mellett így vélekedtem: „...a Deus Ex: Mankind Divided egy olyan játék, ami bőven megéri az árát. Nemcsak azért, mert egy alapvetően profin összerakott, tényleg szórakoztató alkotás, de azért is, mert az elődjéhez hasonlóan egy olyan produkcióval van dolgunk, aminek az átlagosnál jóval nagyobb a szavatossága, és még évek múlva is elővesszük majd, hogy újra végigküzdjük Jensen kalandjait." A véleményem természetesen azóta sem változott, így amikor Chocho felajánlotta, hogy szemrevételezhetem a játék mellé kiadott „szezonbérletet", akkor örömmel igent mondtam, és pár órára ismét Adam bőrébe bújtam, hogy a különleges beültetéseim segítségével (vagy épp azok nélkül) oldjam meg a season pass kínálta új küldetéseket.

Mielőtt rátérnék a fő attrakcióra, a csomagban található két combosabb misszióra (System Rift, Criminal Past), gyorsan vegyük át, hogy ezen felül mit kapunk még azért a csekélynek semmiképp nem nevezhető 30 euróért, amit a „pénztárnál" kell leszurkolni. Az említett jóságokon túl a season pass része további két eszközcsomag (Assault és Tactial), amik fegyverekkel, egyedi festésekkel, lőszerekkel és további nyalánkságokkal segíti a játékunkat, illetve ezek mellé jár még négy Praxis Kit az újabb beültetések megnyitásához, 5000 kredit vásárláshoz, 10 000 alkatrész (Weapon Parts) a kiegészítőgyártáshoz, továbbá kapunk 5 booster packet és 20 chipsetet a Breach játékmódhoz – utóbbi mókáról egy külön dobozban olvashatsz.

CRIMINAL PAST

Az új küldetésekről érdemes tudni, hogy szükséges hozzájuk az alapjáték, azonban a sztori végigjátszása nem feltétele az elindításuknak, így akkor is belevághatunk a különálló kalandokba, ha a Mankind Divideddel még nem végeztünk – ebben az esetben viszont fel kell készülni a spoilerekre, de a játék erre külön is figyelmeztet. A Ciminal Past a Human Revolution után, de még a tavalyi rész előtt játszódik, és visszaemlékezős formában meséli el Jensen első olyan küldetését, amit már a TF29 kötelékében hajtott végre. Fedett akcióról van szó, ahol főhősünk álnéven, rabként érkezik egy szigorúan őrzött börtönbe, hogy egy terrorcselekményt megakadályozandóan kommunikálni tudjon egy másik ügynökkel, aki épp a nem túl barátságos intézményben végzi a munkáját, szintén beépített ügynökként.

Feladatunk (kezdetben) csupán annyi, hogy összehozzunk egy találkozót az említett kollégával, de már ez sem egyszerű feladat, hiszen kezdésnek belénk ültetnek egy chipet, ami blokkolja az összes extra kiegészítőnket, arról nem is beszélve, hogy a célszemély a börtön azon részén tanyázik, ahová (elméletileg) nekünk nincs bejárásunk. A küldetés ennek ellenére adott, és innentől klasszikus Deus Ex-játékmenet következik, azaz rajtunk áll, hogy milyen módon abszolváljuk a missziót. Választhatjuk

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Eidos Montreal

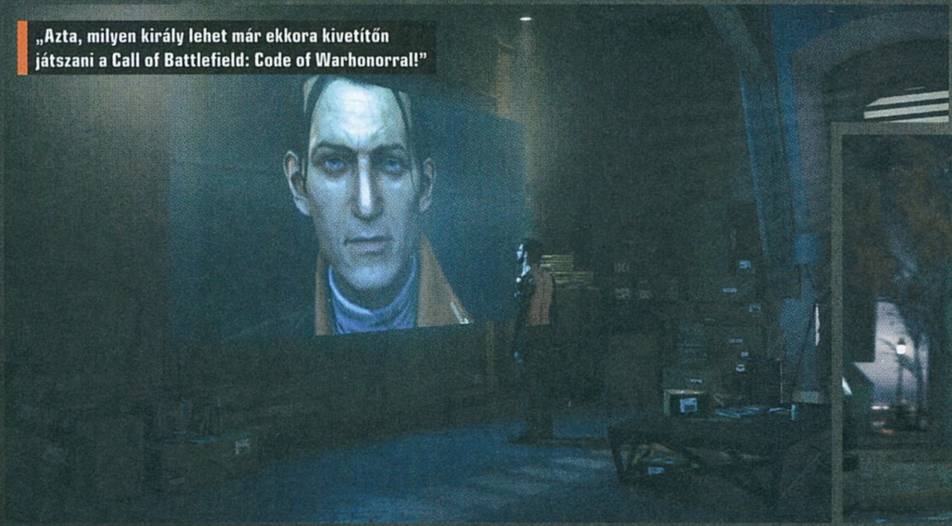
MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2016.08.23.

ÁR
30 euró
(kb. 9400 Ft.)

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2100, 8GB RAM, 2GB VGA, 45GB HDD, DE:MD alapjáték.



„Azta, milyen király lehet már ekkora kivetítőn játszani a Call of Battlefield: Code of Warhonorral!"

A jövőben egészen komoly büntetés jár a kalózkodásért, Johnny, a torrentes cirka 400 évnyi letöltendőt kapott.

ÉRTÉKELÉS

Újoncoknak érdemes beszerezni a szezonbérletet, veteránoknak viszont csak a Criminal Past DLC-t ajánljuk.

TÁLALÁS: **88%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A Criminal Past küldetés kifejezetten jól sikerült, megéri az árát.

KONTRA

A System Rift kicsit soványka és a season pass kisebb extrái egy végigjátszás után már nem sokat érnek.

82%

az agressziót, dönthetünk a lopakodás mellett, és emellett kapcsolatba kerülhetünk a többi börtöntöltelékkel, használhatjuk a tőlük szerzett információt, kutakodhatunk a cellákban és egyéb helyeken, illetve lesznek olyan döntési helyzetek, amelyek nagyban befolyásolják a lehetőségeinket.

Ha sikerül összehoznunk a találkát a keresett ügynökkel, a játék nem ér véget, helyette vesz egy nem túl eredeti, de működőképes fordulatot, minek köszönhetően a börtön kifejezetten forró hellyé válik, további taktikázásra kényszerítve hősünket. A játékidő hozzáállástól és nehézségi fokozattól függően kitolódhat akár 5-6 órára is, ez pedig igen komoly fegyvertény egyetlen küldetéstől. Ha ehhez nyelvű „informatikus" egy adósságot hajt be főhősünkön, akinek egy meglehetősen rizikós melóban kell kisegítenie egykori munkatársát. A System Riftben kapunk egy újabb kis szeletet a cseh fővárosból (jó pár bolttal és alternatív útvonallal), de a küldetés jelentős része egy hatszintes épületben játszódik, ahol igen kemény biztonsági ellenőrzések közepette kell hozzáférnünk a Palisade Blade adatbankhoz.

Természetesen ezúttal is rajtunk áll, hogy miképp közelítünk a problémához: a praxis-pontokat fektethetjük nyers erőbe, és az egész küldetés megoldható fegyvereink segítségével, illetve adott a szofisztikáltabb megoldás, mikor kevésbé feltűnő módon, a lopakodást, a hekkelést és a szellőző-

A Deus Ex: Mankind Divided szezonbérlete korrekt áron kínál minőségi tartalmat, érdemes hát utólag beszerezni.

hozzávesszük, hogy a helyszín kifejezetten ötletes, ráadásul nagykanállal kapjuk azokat az elemeket, amik miatt a Deus Exet szeretjük, akkor túlzás nélkül állítható, hogy a season pass legnagyobb erénye a Criminal Past, ami történet szempontjából ugyan semmit, de a játékélmény tekintetében tényleg sokat hozzátesz az alapjátékhoz.

SYSTEM RIFT

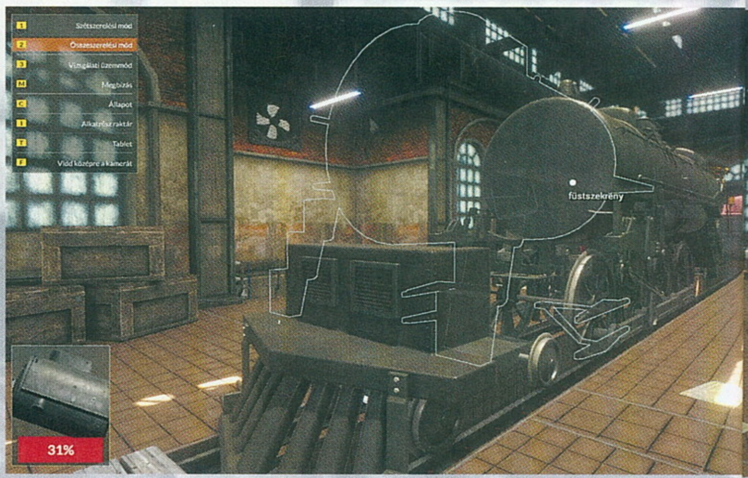
A második nagy küldetés (ami valójában az első, hiszen ez jött ki korábban) már a Mankind Divided után veszi fel a fonalat, és Prágába repít vissza minket, ahol Jensen láblógatását az első részből ismerős Francis Pritchard zavarja meg. A csípős ket használva segítjük ki Pritchard cimboránkat. A Criminal Pasttel ellentétben ebből a sztoriból hiányzik a valóban egyedi íz, és a végigjátszás sem vehet el többet az életünkből, mint négy óra, sőt ha csak keresztüllőjük magunkat az emeleteken, akkor 120 perc alatt a történet végére érhetünk. Ami mégis kicsit különlegessé teszi ezt az „epizódot", az a Human Revolutiont idéző jópofa torzsalkodás Adam és Francis között, illetve az alkotók arra is vették a fáradságot, hogy ezzel a küldetéssel rendesen összekössék a Breach játékmódot a Mankind Divided történetével. Ezenfelül tisztul kicsit a Human Revolutiont követő homály, illetve kaphatunk némi ízelítőt abból, hogy nagyjából merre folytatódik majd a Deus Ex az egyelőre még be nem jelentett újabb résszel. Nem rossz, nem rossz, viszont önmagában ez még kevés lenne ahhoz, hogy jó szívvel ajánljuk a figyelmetekbe az egész csomagot.

BETÖRÉS

A Breach eredetileg egy extra játékmód volt a Mankind Dividedben, ahol a Neural SubNer virtuális valóságában a ShadowChild nevű hackert irányítva kell elfoglalni különböző szervereket, és minél több adatot letölteni (általában öt percen belül), miközben megküzdünk a rendszerben elhelyezett biztonsági falakkal, titkos átjárókkal, védelmi rendszerekkel és egyéb turpisságokkal. A sikeres betörésekkel pontokat gyűjthetünk, amiből olyan extrák vásárolhatók, amikkel megkönnyíthetjük a saját dolgunkat. A Breach érdekessége, hogy január 27-én önálló játékként is megjelent, nem kell hozzá a Deus Ex: Mankind Divided, és ingyenesen letölthető a Steamről.

MI LEGYEN? HOGY LEGYEN?

Mindezek után felmerül a kérdés, hogy mégis kinek ajánljuk a season passt. Én amondó vagyok, hogy a teljes csomagot azoknak érdemes beszerezni, akik régóta szemeznek a játékkal, de még csak most vették meg, esetleg megvan már egy ideje, de még nem vágtak bele a végigjátszásba. Azoknak, akik egyszer már végigvitték a Mankind Dividedet, nem feltétlenül éri meg költeni az egész pakkra. Nekik inkább azt javasolnám, hogy koncentráljanak a Criminal Past DLC-re, az bőven megéri a 12 eurót, míg a System Rift inkább kihagyható, mintsem instant get kategóriás.
A Pritchardot is felvonultató küldetést inkább csak azoknak érdemes begyűjteni, akik örök szerelembe estek az új Deus Exszel, imádnak minden egyes percet, amit a játékkal tölthetnek, és szeretnék minél hosszabb időre kitolni ezt az élményt. Nekik lehet még érdekes a szezonbérlet, hiszen a két nagyobb küldetés mellé járó egyéb extrák egészen új távlatokat nyithatnak meg egy esetleges sokadik végigjátszás során.



A REMÍZ TÖNKREVISZ

TRAIN MECHANIC SIMULATOR 2017

[IRTA JOHNBART] **AZ AUTÓMŰHELYEK, MEZŐGAZDASÁGI GARÁZSOK ÉS KAMIONSZERVIZEK UTÁN VÉGRE A VASÚTI JAVÍTÓÁLLÁSOKBAN IS PRÓBÁRA TEHETJÜK ALKATRÉSZ-LEGÓZÁSI KÉPESSÉGEINKET. A MOZDONYJAVÍTÁS PEDIG ÉRDEKES MÓKÁNAK IS INDUL, A MŰSZAK VISZONT HAMAR RUTINSZERŰ UNALOMBA FULLAD.**

Jó lóra tett a PlayWay, amikor 2014 elején felkarolta a Car Mechanic Simulator 2014-et (innentől CMS2014), a könnyed műszaki legózás ugyanis a vegyes értékelések ellenére is bejött a fáradtolajtól és munkaszerszámoktól nem idegenkedő játékosoknak. Ennek legjobb jele, hogy az autószerelős mókát egy teljes értékű, minden tekintetben jobb folytatás (a CMS2015), valamint két, kamionokra és mezőgazdasági gépekre fókuszáló mellékág is követte. Ez utóbbiak mellé futott be a fenti vadhajtásokat is jegyző Si7 Studio legfrissebb spin-offja, a Train Mechanic Simulator 2017 (innentől TMS2017), ami bár alapvetően nem lenne rossz móka, sajna mégis kisiklott...

A MÁV-TRAKCIÓ AKCIÓ

Ez persze nem meglepetés azon szerelőknek, akik lehúztak pár műszakot a fent említett traktoros vagy kamionos etappal, a szakszervezet ugyanis nem nagyon díjazta a fenti próbálkozásokat a CMS2015 nyitottabb, kidolgozottabb játékmenete után. A vasutassztrájk pedig a TMS2017 esetén is garantálható, a játéknak ugyanis nemcsak a témája, hanem a játékmenete is kötöttpályás: az autós elődöt nyitott, véletlenszerűen generált kampánya ugyanis a vonatos etapból is kimaradt, helyette 75 előre letárolt feladat során kell bizonyítanunk, hogy mi vagyunk a kocsiszín királyai.

ADATOK

KIADÓ
PlayWay S.A.

FEJLESZTŐ
Si7 Studio

MŰFAJ
puzzle, szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.23.

ÁR
15 euró (kb. 4700 Ft.)

GÉPIGÉNY
Kétmagos processzor, 4 GB RAM, GeForce GT560 VGA, 5 GB HDD.

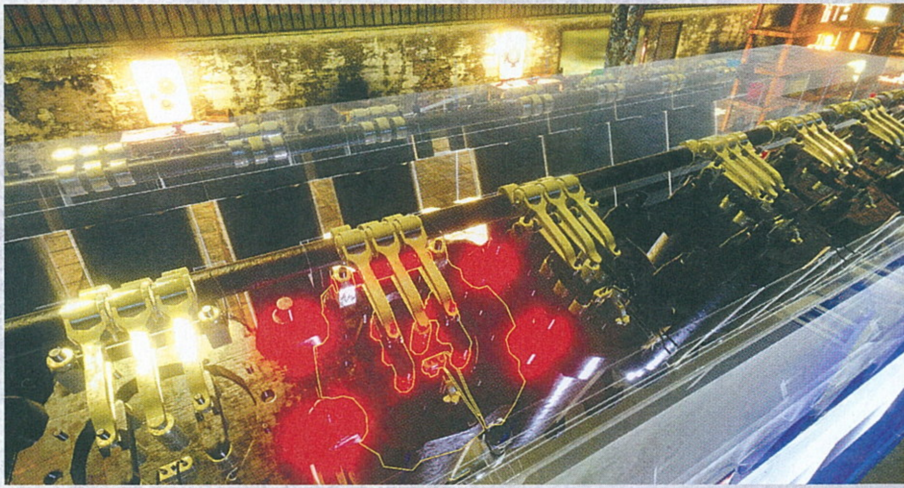
Ennek módja a Mechanic Sim-sorozat magvát hozza, a feladat így ezúttal is a garázsunkba kényszerkitérővel bevontatott járművek átvizsgálása és megjavítása. A folyamat a munkalapon listázott területek (tengelyek, motorok, kapcsolószekrények, áramszedők stb.) lecsekkolásával kezdődik, a csereszabatos komponensek kiszerelésével folytatódik, és végül azok javításával-utánrendelésével végződik. Bonyolult agymunkára persze ne számítsunk: a munkalap legtöbbször jól körülírja, hogy a vonat mely részeit kell bevizsgálnunk, de a szériától megszokott módon jó barátunk a rozsda is, ne aggódjunk hát, ha név alapján nem tudjuk rögtön beazonosítani a vadászott elemet – csak keressük azokat a komponenseket, amik pirulnak az oxidációtól!

LÁZ AZ INDÓHÁZBAN

A fentiekre viszont a rutinosabb játékosok hamar ráunhatnak, a szisztémát ugyanis (részint a témából kifolyólag) elég csökevényes fejlődési rendszer támogatja. A sikeresen teljesített melók után járó munkadíjból ugyanis mindössze a csavarhúzókat és a javításokhoz használt munkaasztalokat fejleszthetjük – előbbiek tápolásával gyorsabban pörögnek a be- és kicsavart csavarok, utóbbiak fejlesztésével ugyanakkor nagyobb eséllyel javíthatjuk meg a hibás alkatrészeket. Ez utóbbi azért lenne lényeges, mert a sikeres javítás mindig olcsóbb, mint új komponenseket rendelni a

Mindig felvillanyoz, amikor új villanymozdonyt tolnak a garázsba!

Ma is új barátra leltem a vasúton, viszem is haza a műhelybe megszerelni.



tabletünkön; a költségekre pedig érdemes lehet odafigyelni, ha ugyanis sikerül a melót a munkalapon meghatározott költséghatár alatt kipipálni, akkor a mozdony kigördülésekor extra, a fenti fejlesztésekre fordítható prémium üti a markunkat.

Nem véletlen persze a feltételes mód, az elérhető fejlesztéseknek ugyanis nem igazán van tétjük: ha túllépjük a büdzsét (mondjuk pár sikertelen javítás, majd az azokból fakadó utánrendelés miatt), max. a prémiumot bukjuk, komolyabb bünti tehát nem jár a túlköltekezésért. Ennek megfelelően pedig elakadni sem lehet: ha valamit nem tudunk megjavítani, bármikor új alkatrészt vehetünk a megbízónk kontójára, ha pedig egy hibás alkatrész nagyon el van dugva, akár félmunkával is kipipálhatjuk a melót (ekkor is csak a munkadíj egy részét bukjuk). Eme megbocsátó játékmechanikával alapjáraton pedig nem is lenne baj, ez ugyanis az etalonnak tekintett CMS2015-ben szintén jelen volt, az autós etapban azonban a fejlődési fa is részletesebb, valamint a feladatok is véletlenszerűen generáltak – egy kötött kampányból azonban minden kihívást kiölnek az efféle könnyítések. Érezhették persze a lengyel készítők is, hogy valamivel nem ártana feldobni a műszakot, épp ezért 3-4 melónként a javítandó vonatot is nekünk kell a kocsiszínbe vontatnunk a karbantartó mozdonyunkkal. Lényeges egyébként, hogy a garázsokat a megbízatások között is elhagyhatjuk: ekkor a dízel, elektromos, és gőzmozdony-kocsiszínek között utazva az adott mozdonytípusokhoz rendelt feladatlisták között válthatunk, szóval némi választási szabadság azért adott a másküönben kötött kampányban.

ÉRTÉKELÉS

Ha a játék tükrözi a MÁV-kocsiszínek hangulatát, akkor már értem, hogy miért olyan a vasút műszaki állapota, amilyen.

TÁLALÁS: **55%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
A Mechanic Sim-sorozattól megszokott kellemes puzzle-játékmenet, némi open-world műszaki mentéssel fűszerezve.

KONTRA
Korlátozott, tét nélküli kampány és játékmenet, sokszor megtévesztő és érthetetlen szövegek, csúnya és sivár nyílt világ.

60%

A TMS2017-ből megtanultam, hogy a dízelmozdonyokat tubák és cintányérok hajtják.

VÉR, VEREJTÉK, UNALOM

A műszaki mentés ötlete pedig alapjáraton nem is rossz – egyszerűbb esetben elég a sínen vesztegló gépezethez hajtanunk, ha viszont a célpont a töltés mellett a földön nyugszik, akkor előtte daruval fel kell állítanunk, és újra sínre kell raknunk, mielőtt a remízbe vontathatnánk. A nyílt világú kármentés pedig működik is, a megvalósítása azonban – a legózós-javítgatós vonalhoz hasonlóan – szintén félkész. Ott van egyrészt maga a pálya, ami amellett, hogy sivár és borzasztó erős mélységélességgel rejtegeti az alacsony látótávot, teljesen fantáziátlan is: amerikai középnyugati préri, keletnémet kisváros, sivatag, havas hegyvidék, pálmafás partok, és kínai pagodák váltják egymást minden átmenet és koncepció nélkül a cirka 25 km2-es(nek mondott) területen – érzésre az egészet a Unity SDK beépített assetjeiből húzhatták fel minden logika nélkül. Sokkal zavaróbb azonban az, hogy a mentéshez kapott instrukciók sokszor egyáltalán nem fedik a valóságot: rendszeresen előfordult például, hogy egy lerobbant vas a map teljesen más pontján vesztegelt, mint ami a leírásban állt, máskor pedig egy „leállt" mozdonyról derült ki, hogy valójában kisiklott és felborult.

A szövegkönyv egyébként nem csak ezen a téren hibázik: mind az angol eredeti, mind a magyar fordítás tobzódik az elütésekben és félrefordításokban – az olcsóáras lengyel/német szimulátoroktól megszokott módon gondolom, az eredeti fejlesztési nyelv tükörfordításának hozadékairól van szó. Ezeket leszámítva viszont a technikai háttér úgy-ahogy rendben van: a zene kifejezetten kellemes, a kezelőfelület és a vonat irányítása egyszerű, a belterek jól néznek ki, az open-world pálya mellett a garázsok gyorsan betöltenek (ez a Mechanic Sim-sorozatban üdvözlendő pozitívum), a javítandó vonatok pedig szépen kidolgozottak. Tény persze, hogy a „kilenc különböző mozdony" ígérete humbug, az azonos meghajtású (dízel, villany vagy gőz) vonatok alkatrészelosztása ugyanis majdnem teljesen megegyezik, így gyakorlatilag csak háromféle kiépítéssel dolgozunk a kampány során, ami szintén nem segíti a változatosságot. Ja, és nem mehetek el szó nélkül a karrier befejezése után megnyíló freeplay mód mellett sem – félreértés ne essék, jó hogy van, de ez voltaképp csak a korábban letudott 75 megbízatás véletlenszerű újrasorsolását jelenti.

A mostanában népszerű szerelős szimulátorok közül sajnos amúgy kuriózum témája ellenére sem tud kiemelkedni a játék.

MŰSZAKI OKOK MIATT KÉSÜNK!

Az Si7 tehát új témával, új Unity motor verzióval, de a régi, beváltnak nem igazán nevezhető játékmenettel idézi meg a vasúti kocsiszínek verejtékben és olajban gazdag világát, és bár a próbálkozást rosszнак nem nevezném, tény, hogy a TMS2017 messze nem tökéletes még a saját műfaján belül sem, és minden ízében olcsó benyomást kelt. A témából adódóan a kötött kampánnyal még ki is tudnék békülni, az élvezetes karrierhez azonban nem elég 6-8 órányi, egy kaptafára épülő szerelgetés: legalább kétszer több mozdonnyal, további javítható járműtípusokkal (pl. motorkocsikkal vagy vagonokkal), valamint némileg szigorúbb játékmenettel illett volna azt megtámogatni. Ki tudja, talán a következő részbe sikerül több energiát feccölnie a csapatnak – akkor esetleg azt is megérjük, hogy a pályán a sajátunkon kívül más vonatok is járjanak.

BOSZORKÁNYOS IDOMOK

BAYONETTA

[ÍRTA BÖJTI]

A Steamre portolási hullámnak köszönhetően minden évre akad valami gyöngyszem, ami egykoron csak konzolra jelent meg, ám szerencsénkre már PC-n is futtatható, méghozzá stabil FPS mellett, felújított formában. Tavaly többek között a Dragon's Dogmának örülhettünk, most pedig köreinkbe tévedt a szexi boszorkány, Bayonetta.

Noha személy szerint nem a kedvencem, az megmásíthatatlan tény, hogy a 2009-es Bayonetta a hack 'n' slash műfaj egyik legjobb és legegyedibb darabja, ami anno a PS3 és X360 platformokat vette be magának, majd később a WiiU kínálatát is gazdagította a platformexkluzív folytatás mellett. PC-re azonban soha nem jutott el a japán PlatinumGames mesterműve, ami a Devil May Cry szülőatyjának, Kamija Hidekinek az egyik szerelemgyereke. Egy olyan kaszabolós program, ami soha nem veszi magát komolyabban a kelleténél, így a történet terén igazi újdonságot nem tartalmaz, helyette minden rendelkezésre álló erejét a látványba és a végtelenül kidolgozott játékmenetbe önti. Persze 2009 óta rengeteg idő eltelt, ezért kérdéses, hogy manapság mennyire állja meg a helyét egy ilyen réginek mondható, ráadásul konzolokról származó produkció.

FEMINISTA PUSZTÍTÁS

Ha nem bírod a túlzásba vitt nőiességet, a „nőcis" megmozdulásokat, lehet, rossz helyen keresgélsz. Bevallom, régebben nekem is az volt a bajom a játékkal, hogy Bayonetta viselkedését túlzottan primadonnáskodónak és harsánynak éreztem, mert pont úgy, ahogy az életben, a fikcióknál is jobban szeretem a visszafogottabb lányokat. Márpedig az cseppet sem problémázik a lányos zavarral, aki ringó csípővel sétál mindenhova, folyton bepózol, hogy bájait kidomborítsa, ruhája tulajdonképpen csak azért takar, mert szövetből van, és hát a megmozdulásai

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
PlatinumGames

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.11.

ÁR
Steamen 20 euró (6300 Ft)

GÉPIGÉNY
Core i3 3220 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 570 vagy Radeon HD 6950 VGA, 20 GB hely.

is olyanok, hogy egyből mindenki azokra figyel, aki a környékén van. A saját múltjával felületes kapcsolatot ápoló hölgyemény pedig nem csak heves vérmérséklettel bír, de a szájára sem tesz lakatot, így mindent kommentál, laza és dögös megjegyzésekkel illet, mintha Dante (DMC) tökéletes párja lenne egy újabb angyalokkal és démonokkal teli pokoli háborúban. Nem esett tehát messze az alma a fájától, ezt el kell ismerni, de Bayonetta pozőrsége néhol talán a nefilim fiatalember habitusát is felülmúlja. Beszól, csókokat küld, pillangószárnyakat növeszt, pisztolyokat hord műsarokként, és még sorolhatnám napestig a rendkívül fura, harsány, speciális mozdulatokat, de ezekre majd inkább a harcrendszer elemzésénél térek ki. Egyelőre tehát maradjunk annyiban, hogy a szemüveges, „minden kocka álma" típusú leányzó nem csak testi adottságait kamatoztatja az álleejtős látvány elérésekor.

PIXELEK KÖZT A GYORSABB CÉLLÖVŐ A KIRÁLYNŐ

Merthogy a Bayonetta elindítása után az egyértelmű, hogy az eltelt esztendők nem múltak el nyomtalanul, és bár a leány arcát nem tarkítják ráncok, a 2009-es látvány mára kicsit megkopott – más kérdés, hogy a külcsín nem is borzalmas, az összkép még most, 2017-ben is rendben van. A részletekben elveszve a pixeles háttérelemek könnyedén megtalálhatóak, ahogy az elnagyolt textúrák is, így lerontva a tereptárgyakat közelről vizsgálókat, ám mozgás és harc közben ezekkel senki sem fog foglalkozni, márpedig a játékkal töltött (alapesetben) 8-10 órát mindenki inkább az akcióval fogja kitölteni, semmint a nézelődéssel.

A feketébe bújt boszorkány ugye külső nézetben irányítható, a bunyók így zajlanak, méghozzá közelharcot és lövöldözést igény és kedv szerint váltogatva – a leányzó fekvése nem alakítható, cserébe viszont szinte bármi másra képes. Ha kell, akkor felugrik a levegőbe, és onnan egy hatalmasat csap a földbe, így ledózerolva ellenfeleit, vagy éppen hatalmas ököllel

A Bayonetta még most, 2017-ben sem csúnya játék, köszönhetően egyedi látványvilágának, ami persze „tipikusan japános".

zúzza le a vele kekeckedőket. Sőt egy-egy esetben speciális mozdulatokat is be lehet hozni (illetve ezekre elég gyakran van szükség, pláne ha időre teljesítendő feladat kerül reflektorfénybe), amik további látványos megmozdulásokat, egyfajta kivégzéseket jelentenek. Opponenseket lehet vasszűzbe vetni, hatalmas szörnyeteggel óriási angyalokat kettéharapni, sőt még guillotine segítségével lefejezni is lehetséges, avagy tényleg eszement és őrült helyzetek szemtanúi a játékosok, ám pont ezek adják meg a program alaphangulatát. Bayonetta az átvezetők során is produkálja magát, szaltózgat, vetődik, bepózol, és lő bármire, ami él és mozog, ez a nagy mátrixos (és Max Payne-es) kikacsintás pedig a játékmenetben is visszaköszön.

A harcrendszer egyik legfontosabb része ugyanis a Witch Time (érted, golyó helyett boszi, mert így találóbb), aminél a karakter néhány lélegzetnyi szünethez jut, amíg ellenfelei nem támadják, ő viszont bármit megtehet. Mivel a hölgy a testi adottságainak megfelelően nem tud akármit kivédeni, nem minden támadásnak áll ellent (a szörnyetegek pedig mindent bevetnek, amit lehetséges), elsősorban a vetődésére kell hagyatkozni. Ez a mozdulat viszont, ha megfelelően van időzítve (mikor az opponens pont lecsap, így éppen csak elkerülve a sebzést), előhozza a megnevezett módot, aminél minden lelassul, így az ellenfelek is nekiállnak szépen vegetálni, ezen idő alatt pedig hősnőnk szinte bármit megtehet.

ÉRTÉKELÉS

Végre PC-n is kiélvezhetjük a rendkívül szexi és nem kevésbé őrült boszorka fantasztikus harcait, amiknek hála a Bayonetta végigjátszása az egyik legintenzívebb élmény a műfajban.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Pergős akció, pózer jelenetek és mozdulatok, teljesen elmebeteg speciális képességek, tökéletes harcrendszer. Ráadásul az egész nagyon hangulatos.

KONTRA
Ha a játékmenet nem is, a látvány azért öregedett még a minőségi port ellenére is. A kamera nem mindig áll a helyzet magaslatán.

88%

A mindenféle veszedelmes csúfságok lekaszabolása csak a játék egyik része, ott van mellette a kidolgozott fejlődés is.

MINDEZ EGY ÁLPRILIS ELSEJEI TRÉFAKÉNT INDULT

Ingyen Bayonetta a Steamen! Hangzott el a mondat, ami lángra lobbantotta az internetek világát, mindez persze április elsején fokozott óvatossággal kezelendő, az elővigyázatosság pedig ebben az esetben is célravezető volt. A trollkodó PlatinumGames mindössze egy egyetlen képernyős, pixeles, kétdimenziós programot dobott fel a PC-s kínálatba, ami a 8-Bit Bayonetta címet kapta. Öröm volt az ürömben, hogy a kinyerhető achievementek segítségével kiderült, hogy valami zajlik a háttérben, amit egy visszaszámlálás tartott jótékony homályban. Aztán április 11-én jött a hír, hogy a bolondok napján született tréfából valóság születik, és még aznap megjelenik a program steames portja – ráadásul olyan formában, ami példaértékű a konzolos átiratok világában.

ANGYALI MÉSZÁRSZÉK

Bármit, hála az égnek, és ezt vedd szó szerint. A leölt ellenfelek speckó fegyvereket hagynak maguk után, amiket fel is lehet venni, így Bayonetta óriási buzogányt lenget, netán pallossal csapkod, vagy lőfegyverrel pusztítja ellenfeleit. Erre rengeteg lehetősége van, legyen szó egy zöldellő erdőről, ép és lángoló városról, romokról, lebegő sziklákról, netán temetőről – sőt még egy száguldó motort is meg lehet lovagolni, ami a sebesség szerelmeseinek kedvez. A PlatinumGames mára már kultikusnak számító alkotása tehát kellőképpen változatos, és akkor még nem is beszéltem az olyan apróságokról, mint a kisebb „fejtörők", a kihívások, illetve a felhasználható extrák elkészítése. Mert bizony még az életerőtöltőket is maga a játékos készíti el (ha nem veszi a „boltban", a plusz fegyverek és kombók mellett), ami nem egy túlbonyolított dolog, de érdekességnek ez is megfelelő.

Ám maga a tényleges játékmenet, a harcrendszer az, ami leginkább rabul ejti az embert. Bevallom, maga Bayonetta néha még ma is sok nekem, bár sokkal jobban tolerálom/toleráltam megmozdulásait, mint hét éve, az első végigjátszásnál. Viszont azáltal, hogy jobban elfogadtam a karaktert, sokkal inkább élveztem az akciót is, ami ténylegesen nagyon látványos, pergős, folyamatos, élvezetes és egyedi mind a mai napig. Emellett a PC-s változat az egyik legjobb port, amivel eddig találkoztam (konzolról érkezett cím esetében), remekül fut, akár 4K-ban is kiélvezhető, és ugyan kontrollerrel az igazi (hála a műfajnak és a speciális, konzolról érkezett játékmenetnek), minden téren tökéletesnek mondható. Na és persze a 60 fps is állandó.

ERRE A MEGJELENÉSRE EGYÁLTALÁN NEM SZÁMÍTOTTUNK, ARRA MEG FŐLEG NEM, HOGY ILYEN JÓ LESZ.

Ami hibája van, az az eredeti verzióból származik (fura, nem odaillő J-pop zenék, amik sokakat zavarhatnak; illetve néha bénázó kameramozgás), netán korából adódik (látvány), de összességében egy remek, sőt feledhetetlen darabról van szó, ami ráadásul kedvező áron került piacra, ezért a műfaj rajongóinak mindenképpen ajánlható. Érdemes még megjegyezni, hogy a PlatinumGames szeretné minden egyes játékát PC-re portolni, ami üdvözölendő hír, szóval remélem, a kiadók is társak lesznek ebben a tervben. Mert a MadWorld már csak a hihetetlenül egyedi látványa miatt is szívesen látott vendég, a már úton lévő Vanquish pedig a Bayonettához hasonlóan csúcsra járatott akciójáték, amit legalább egyszer érdemes végigjátszani. Na és persze a WiiU-exkluzív Bayonetta 2-őt is szívesen látnám.

CÉLTALAN GOLYÓ

SNIPER GHOST WARRIOR 3

[ÍRTA CHOCHO] A MESTERLÖVÉSZEK IRÁNT ELLENÁLLHATATLAN VONZALMAT ÉRZŐ CI GAMES ELŐRUKKOLT A PC GURU OLVASÓI SZÁMÁRA MÁR BIZONYÁRA NEM ISMERETLEN GHOST WARRIOR-SZÉRIA HARMADIK RÉSZÉVEL, A LEGUTÓBBI LÖVÉS AZONBAN, HA CSAK KEVÉSSEL IS, DE SAJNOS ELVÉTETTE A CÉLPONTOT.

A bevezetőben nem véletlenül írtam, hogy a Ghost Warrior már minden bizonnyal ismerős a PC Guru olvasóinak, hiszen a sorozat előző két része tavaly megjárta a teljes játék mellékletünket. Azok a programok nem voltak hibátlanok, de hozták a kötelezőt: látványos mesterlövészkedés, korrekt ballisztika és szükségszerűen lineáris pályatervezés jellemezte őket. Mindez elég volt a kasszasikerhez, a kritikusok és a hardcore játékosréteg szíve azonban ennyitől még nem olvad meg, ők tripla-A kategóriás csúcs FPS-eket akarnak, nyitott, szabadon bejárható világgal, komolyan vehető történettel, kraftolással, meg úgy általában minden olyasmivel, amit az utóbbi pár esztendő meghonosított a műfajban. Minekután pedig a CI Games már tett egy rövidke kitérőt a nagyköltségvetésű videojáték-piacon (rád nézek, Lords of the Fallen), a cégnél úgy gondolták, ideje a sok-sok esztendeje üldözött mesterlövészeket is megajándékozni egy jó kis AAA-kezeléssel.

Grúzia nem egy barátságos ország, hősünk pedig amerikai kommandósként igazi hívatlan vendég.

Ennek eredményeképp a CI Games szoftvertervezői azt tették, amihez a legjobban értenek: másoltak, méghozzá szenvtelenül. Mostanában járműveket pakolnak a shooterekbe? Nosza, dzsipeket a Sniper 3-ba! Fejlődési fa kell a többségnek? Olyan háromágú skill-fát kapnak, hogy a fal adja a másikat. Az első két Sniper minden eredetiséget nélkülöző, lineáris, ámbár a pályák összefűzésére abszolút alkalmas történetvezetése mára divatjamúlttá vált? Akkor legyen személyes dráma, eltűnt bratyó, szerelmes asszony, és még egy kis összeesküvés is keveredjen a forgatókönyvben, ha már Kevin Spacey-re nem telik. Ja, és mindezek mellé vegyük meg a CryEngine ki tudja hányadik változatát! A lényeg, hogy szép legyen.

Hogy ezzel a hozzáállással lehet-e a jó játékot készíteni, nem kérdés, hiszen számtalan kartonmásolatot láttunk már az elmúlt években sikert sikerre halmozni – sőt a zárójelben már említett Lords of the Fallen sem volt több a Dark Souls-sorozat koppintásánál (és egyébként szintén teljes játékunk volt). Az egyetlen kérdés tehát az, hogy maga a Sniper-széria mennyire adaptív ebből a szempontból; fel lehet bővíteni egy korábban lineáris, kizárólag a mesterlövészetre fókuszáló, lassú tempójú programot annyira, hogy 2017 tavaszának Far Cry-ként ünnepeljük?

ADATOK

KIADÓ
CI Games

FEJLESZTŐ
CI Games

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.24.

ÁR
Steamen 50 euró, dobozosan 13 990 Ft.

GÉPIGÉNY
i3 3240 3.4 GHz, 8 GB RAM, GTX 660 2GB VGA, 50 GB HDD.

CÉLRA TARTS...

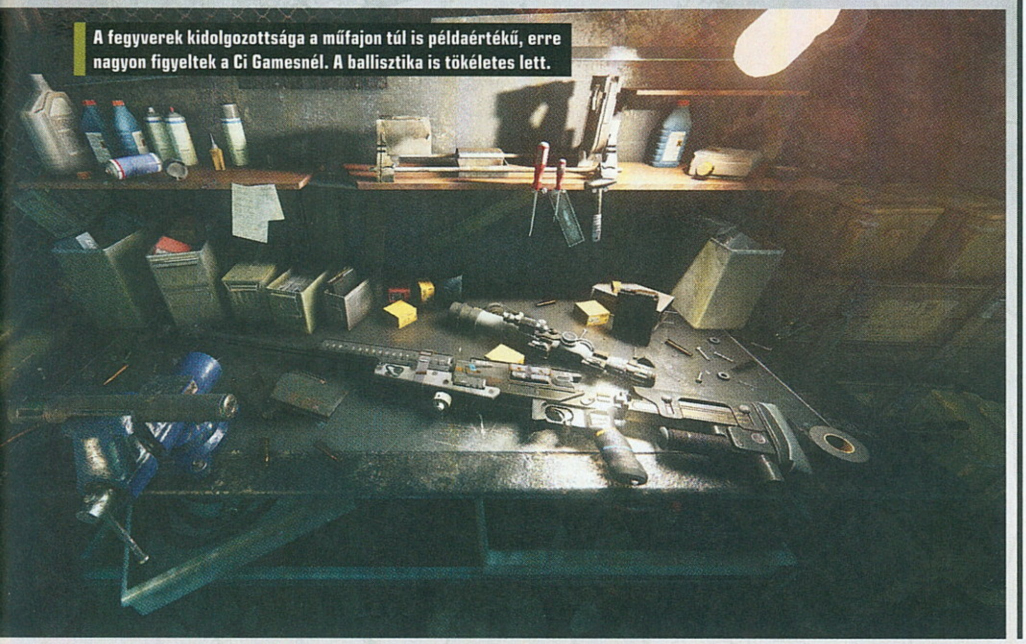
A válasz a játékkal töltött cirka tucatnyi órában rejlik, mely egyébként a csodás Grúzia vadregényes tájára invitál bennünket. Történetünk szerint egy bosszúszomjas amerikai mesterlövészt alakítunk, aki egy balszerencsés küldetés végén elveszíti szeretett bátyját. Na, nem úgy, akkor sírás lenne a vége; a szintén katona tesót ismeretlen rosszfiúk viszik magukkal. Az amerikai külügy gyorsan lemond a pórul járt Robertről, így a lelkes öcsikére, Jonra hárul, hogy egyes egyedül kerítse elő a bajbajutott rokont. A feladat nemes, ámbár nem egyszerű: Grúzia polgárháborúban áll, a jó és a rossz errefelé ismeretlen fogalom, elsősorban érdekek és kaliberek diktálnak, sőt még egy titokzatos összeesküvés is lapul a háttérben.

A sztori a létező összes modern háborús FPS-re jellemző toposzt elpuffogtatja, kezdve a sci-fibe illő elemekkel a „gonosz szláv" sztereotípiákon át egészen a pornószínésznő külsővel megáldott, de persze szintén szuperképzett női segítőtársakig. Ennek ellenére a miliő szórakoztató, a forgatókönyv pedig a maga bárgyú módján még bájos is. Ha szeretted a korábbi Call of Dutykat, vagy elnézően mosolyogtál a Far Cry 4 nem kicsit nevetséges történetén, akkor a Sniper 3

kampányával sem lesz semmi bajod, főleg, hogy a szinkron és a beleélés egy-két csúnyább pillanattól eltekintve végig rendben lesz.

Az egyébként kifejezetten hangulatos intrót és a még annál is jobb zenét egy, a Ubisoft már csuklásig emlegetett FPS-sorozatára hajazó start követi: Jon autóban találja magát, egy közeli romhoz tart, ahol a szövetségesei már felállították a titkos főhadiszállást. Innen indulunk útnak a küldetésekre, itt fejleszthetjük a fegyvereinket, vásárolhatunk felszerelést vagy újabb gyilkoló eszközöket, sőt még akár alhatunk is, ha úgy érezzük, hogy az adott küldetést egy bizonyos napszakban könnyebb lenne teljesíteni. Ebből már kitalálhattátok, hogy a Sniper 3 Grúziája változó napszakokkal és időjárással kecsegtet, és bár nem kifejezetten nagy területről beszélünk, a három régióra osztott ország a sztori előrehaladtával szabadon bejárhatóvá válik. A járműveken túl gyorsutazási pontokat is felfedezhetünk, ezzel téve sebesebbé a közlekedést, és persze jó jenki révén akár a helyieknek is besegíthetünk az ügyes-bajos dolgaikban – összesen 26 sztori- és 16 mellékküldetés vár teljesítésre, méghozzá három különböző nehézségi fokozaton.

Az itt Normalnak nevezett szint tulajdonképpen a könnyűnek felel meg; ellenfeleink látnak, hallanak, de velünk ellentétben csak egy golyó kell nekik ahhoz, hogy az örök vadászmezőkre költözzenek.



A fegyverek kidolgozottsága a műfajon túl is példaértékű, erre nagyon figyeltek a Ci Gamesnél. A ballisztika is tökéletes lett.

Ingyenes VADÁSSZEZON

A Sniper Ghost Warrior 3 nemcsak felépítésében szerette volna lemásolni a Ubisoft open world FPS-eit: már a megjelenése előtt bejelentették, hogy lesznek DLC-k a játékhoz, ezzel együtt pedig season pass is. Igen ám, de utóbbit a megjelenése után szinte azonnal ingyenessé tette a kiadó. Ennek a szokatlan lépésnek az oka a cikkben is említett technikai gondok utáni tűzoltás, valamint az a tény, hogy a CI Games egész egyszerűen nem lett kész időben a Sniper 3 többjátékos módjával, és valamivel ki kell engesztelni a játékosokat. A szezonbérlet egyébként két egyjátékos küldetést (The Escape of Lydia, The Sabotage), két többjátékos térképet, egy terepjárót, egy McMillan TAC-338A mesterlövészpuskát és egy íjat tartalmaz. Ja, és az alapjáték már nem kapható, mindent elleptek az évadbérletes Season Pass Edition csomagok, PC-re és konzolokra egyaránt ezt kapni.

A CryEngine-nel hajtott látvány simán felveszi a versenyt korunk shootereivel, egyedül a karaktermodellek közepesek.

A játékost egy teljes interfész látja el információkkal, és azon túl, hogy húzza a ravaszt, nem sok mindennel kell törődnie. A Hard mód már egy picit keményebb, az igazi kihívás viszont a legnehezebb Challenge: ekkor szinte nincs HUD, a lövést a szél erőssége, a távolság és az adott fegyver képességeinek összessége befolyásolja. Aki szereti a kihívást és nem zavarja, ha sokszor meghal, mindenképp Challenge-en játssza a Sniper 3-at, mert ekkor a teljes játékélmény átalakul, megfontolt, intelligensebb lesz – sőt ilyenkor Jon is csak egyetlen lövésre van a haláltól.

... MÉLY LEVEGŐ...

A Sniper-játékok mindig is a mesterlövészek kihívásairól szóltak, ez alól pedig a harmadik sem kivétel. Ugyanakkor a nyitott játéktér miatt a fejlesztők a korábbi megoldások bővítésére kényszerültek. Mivel különálló pályák helyett egy adott térkép elkerített küldetéspontjait kell megközelíteni, sokkal esélyesebb, hogy lopakodni vagy lövöldözni fogunk, mint az előző részek esetében volt. Emiatt aztán a szemtől szembeni küzdelem és a csendes késelgetés is fókuszba került, feldobva az amúgy monoton céllövöldét. A küldetések megtervezésekor a fejlesztők figyeltek rá, hogy minden belső mechanika használható legyen, így az összes misszió során rajtunk áll, hogy miként közelítjük meg a célpontokat. Távolról, egyesével is leszedhetjük az ellent, ebben az esetben csak arra kell ügyelni, hogy lehetőleg ne vegyék észre, ahogy szép lassan mind elhullnak. Mögéjük is lopakodhatunk, hogy egyenként vágjuk át a torkukat, vagy egy picit civilizáltabb módon kihallgassuk, majd leüssük őket. És végül akár be is ronthatunk a területükre, hogy automata fegyverekkel vessünk véget szeparatista törekvéseiknek – ezt, mondjuk, a játék néha-néha tiltja. Tessék? Hogy ezt már láttuk a Far Cry-ban? Persze, ahogy kb. mindent, amit a Sniper 3 nyújt. Ennek ellenére a recept itt is működik, és mivel a feladatok kellően változatosak, a kampány sem válik unalmassá.

A változatosságra amúgy is kínosan ügyeltek a CI Gamesnél. Hogy mást ne mondjak, fegyverből 38-féle található a játékban. Ezeket egyenként oldhatjuk ki, és mindegyiket fejleszthetjük is a hozzájuk vásárolható kiegészítőkkel. A stúdiónál tudják, hogy a Sniper közönsége elsősorban élethű fegyvereket és ballisztikát keres, ennek megfelelően pedig beleadtak apait-anyait. Az összes megszerezhető puska más-más érzést nyújt használat közben, a lövések hangja és ereje pedig szokatlanul nagy hatással van az egeret szorongató játékosra – a Sniper 3 ezen része hibátlan. Elérhető kütyüből is rengeteg van. Készíthetünk különleges töltényeket (robbanó, jelölő, páncéltörő stb.), aknákat, jelzavarókat, sőt Jon még egy drónt is bevethet, ami segít feltérképezni és megjelölni a zónában tartózkodó ellenfeleket. Ez a leghasznosabb kommandós jószág, és akárcsak a lőfegyverek, ez is fejleszthető, hogy „lásson" a sötétben, tovább bírja az aksija, vagy akár a mobil turreteket is meghekkelhesse.

A Sniper Ghost Warrior 3 nem váltja meg a világot, de korrekt FPS-élményt nyújt. Csak a fránya checkpointok ne lennének!

Nincs modern FPS fejlődési rendszer nélkül. Jon egy háromágú skill-fán oszthatja el a küldetésekért és megölt ellenfelekért járó tapasztalati pontot. A Sniper ágon a mesterlövészeknek járó skillek kaptak helyet, a Ghost ág a lopakodás szerelmeseinek való, a Warrior pedig értelemszerűen a fegyverropogásért lelkesülő

A Sniper Ghost Warrior 3-ban nem csak ígéret a változatos küldetésrendszer. Itt is éppen egy helyszínt közelítünk meg.

Na és a MULTIPLAYER?

A Sniper Ghost Warrior 3-at eredetileg kidolgozott többjátékos móddal szerette volna kiadni a CI Games, ez a terv azonban füstbe ment, a multis komponens ugyanis egész egyszerűen nem lett kész időre, a csapat pedig inkább az egyjátékos módot próbálta csiszolgatni (láthatóan ez sem volt elég). A multit ugyanakkor nem kukázták, mindössze eltolták – a CI Games közleményben tudatta a világgal, hogy 2017 harmadik negyedévében érkezik a teljesen ingyenes többjátékos kiegészítő, ami egyébként nem része a szezonbérletnek (arról egy másik dobozban olvashatsz). Reméljük, ennyi idő elég lesz egy korrekt multi kidolgozásához, és addigra talán még a single playert is bugszűrik.

Már megint a CITY INTERACTIVE?

A City Interactive sosem a minőségi alkotásokról volt híres, 10 éve még tele voltak a polcok a kiadó ócskábbnál ócskább játékaival, amiket sokszor alig 1-2 ezer forintért meg lehetett venni. A lengyel kiadónál aztán egyik nap elegük lett abból, hogy nevetnek rajtuk (Rossz PC Játékok Sorozat, valaki?), és úgy döntöttek, betörnek a nagybetűs játékpiacra. Ezt eddig csak a Lords of the Fallennel érték el, aminek folytatása még idén megjelenik. Ugyanakkor a kiadó eddigi legnagyobb vállalkozása a Sniper 3 volt; állítólag a második rész befejezése óta folyamatosan ezen a programon dolgoztak, ami mellesleg a legnagyobb költségvetésű alkotás a CI Games vegyes megítélésű történelmében.

játékosoknak kínál extrákat. A szerzett XP azonban sok rokonjátéktól eltérően a már említett ágaknak megfelelően ömlik a játékoshoz, aszerint, hogy miként játszik. Ha sokat mesterlövészkedünk, akkor a Sniper ágra jut XP, és csak az azon elérhető skilleket oldhatjuk fel. Amennyiben mindenhová fegyvert ropogtatva rontunk be, akkor a Warrior képességei nyílnak meg, a lopakodás pedig eszerint a Ghost ágazatot húzza. Ahhoz, hogy Jonból igazi szuperkatonát faragjunk, jó sokat kell güriznünk, még a pályákon elszórt helyőrségeket is ki kell pucolnunk (tudom-tudom, Far Cry).

... TŰZ...

Mindez nagyon jól hangzik, de a gyakorlatban tulajdonképpen felesleges számhajszolásról van szó. A fegyverek többsége csak a rajongók kedvéért került bele a programba, hasznuk megkérdőjelezhető, mert azért akkora előnyt nem nyújtanak, hogy valóban megérje, vagy esetleg egyenesen kötelező legyen megvenni őket – egy ügyesebb mesterlövész akár a legelső flintával is végiglövöldözheti a játékot. Amiatt sem kell aggódni, hogy kifogy a pénz, a program ugyanis bőven ellát suskával a küldetésekért. Ami pedig a fejlesztéseket illeti, jópofa mindig újabb és újabb távcsővel vagy még kiegyensúlyozottabb késsel rohangálni, de akárcsak a fegyverek, ezek is parasztvakításra valók. Működnek, bevethetők, de a játékosok 90 százaléka tudomást sem fog venni róluk, mert egész egyszerűen nem kell használni őket, még Challenge-en is legfeljebb a drónnak látjuk majd valós hasznát. A skillekkel is ez a helyzet; oké, nyilván nem rossz, hogy egy picit tovább bírjuk a tüzet, vagy kevésbé sebez meg egy robbanás, ám ezek a marginális változások nem hagynak nyomot a játékélményen.

Hogy mindez mennyire zavaró, az függ a játékostól; én speciel nem szívtam a fogam a felesleges skillek és opciók miatt, inkább csak élveztem a játék egyébként remek küzdelmeit és küldetéseit (sőt a gyűjtőszenvedély még a fegyverek megszerzésére is rávett). Megértem viszont azokat is, akik fintorogva csóválják a fejüket a rengeteg kihasználatlan húzás láttán, főleg, mert bizonyára ezek miatt nem jutott elég idő befejezni az egyébként teljes áron forgalomba hozott Sniper 3-at.

... MELLÉ!

Igen-igen, a CI Gamestől már szinte elvárt technikai hibákról van szó. Kezdjük azzal, hogy a Ghost Warrior 3 rengeteget tölt. Ha a menüből szeretnénk folytatni a kampányt, akkor úgy 4-5 percet kell bámulnunk a képernyőt, mire játszhatunk. Amennyiben meghalunk, a legközelebbi checkpoint úgy félpercnyire lesz tőlünk. Ha a három grúz régió között szeretnénk közlekedni, az területenként újabb 4-5 perc lesz. A magam részéről nem vagyok egy türelmes típus, így ez már önmagában is bosszantott, de a CI Games fejlesztői még rátettek egy lapáttal a tűzre, amikor azt nyilatkozták, hogy ők szándékosan hagyják ennyit tölteni a programot, mert így az van, hogy egyszer 5 percig szöszöl, de többet legalább nem fog. Mármint hogy a pályákon máshol, mondjuk harc közben, ugye – mintha csak 2006-ban lennénk. Hahó, kedves CI Games! Azok a játékok, amiket le akartok koppintani, mind képesek 1-2 perc alatt betölteni a teljes játékteret, ami mellesleg vagy ötször akkora, mint itt ez a három zsebkendőnyi terület.

Ennél is idegesítőbb viszont a mentési rendszer: a játék checkpointokon ment, ezek azonban minden logikát nélkülözve helyezkednek el a küldetések alatt, mi több, helyhez kötöttek. Ez annyit tesz, hogy ha meghalunk, a játék egy olyan helyen éleszt minket újra az adott küldetésen belül, ahol lehet, hogy nem is jártunk korábban. Ez nemcsak a beleélést rombolja, de a játékélményt is, hisz ilyenkor mindig újra kell pozicionálni magunkat, felkutatva a célpontot, a már korábban kinézett fedezéket és így tovább. Bosszantó apróság ez, amit egy folttal ki lehet javítani, de én már az 1.03-as változattal játszottam, és ebben még mindig nem működött rendesen a checkpoint-rendszer. Arról nem beszélve, hogy egyszer se szó, se beszéd, errorral kivágott a játék, ami azért gáz, mert az ellenőrzőpontok csak az adott küldetésen belül működnek. Amennyiben újraindítjuk a játékot, az egész küldetést elölről kell kezdenünk, szóval rage quitelni nem tanácsos.

ÚJRATÖLT!

Ami tehát a technikai gondokat illeti, meg vagyunk áldva velük, ezek pedig a játék átgondolatlan megoldásaival együtt már okot adnak a morgásra. Ugyanakkor az összkép még mindig nem rossz, sőt ki merem jelenteni, hogy egy jó kis játékkal van dolgunk, ami bőven leköthet a tavaszi hétvégéken. Mivel tartalmilag rendben van, jól néz ki, az akció pedig élvezetes, nincs okom arra, hogy óva intsek tőle bárkit is. Ugyanakkor el kell fogadni, hogy a Sniper 3 tényleg egy olyan játék, amit összelopkodtak: eredeti ötlet gyakorlatilag nem szorult bele, amit pedig más sorozatokban nem láttunk, azt a korábbi Sniperekből vette át a CI Games. Ahogy viszont a mondás tartja, jobbtól lopni nem szégyen, és mivel az FPS-zsáner mostanában minden fronton tobzódik az ötlettelenségben (vagy a retróban), egy olyan lövölde, mint a Ghost Warrior 3, igenis helyet érdemel a vinyókon.

ÉRTÉKELÉS

Korrekt FPS, amit összelopkodtak az utóbbi évek slágersorozataiból. Noha a Ubisoftnál most biztosan csuklanak, a CI Games nem végzett rossz munkát – kár, hogy a bugok kiszűrésére már megint nem vették a fáradságot.

TÁLALÁS:	80%
TARTALOM:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	75%

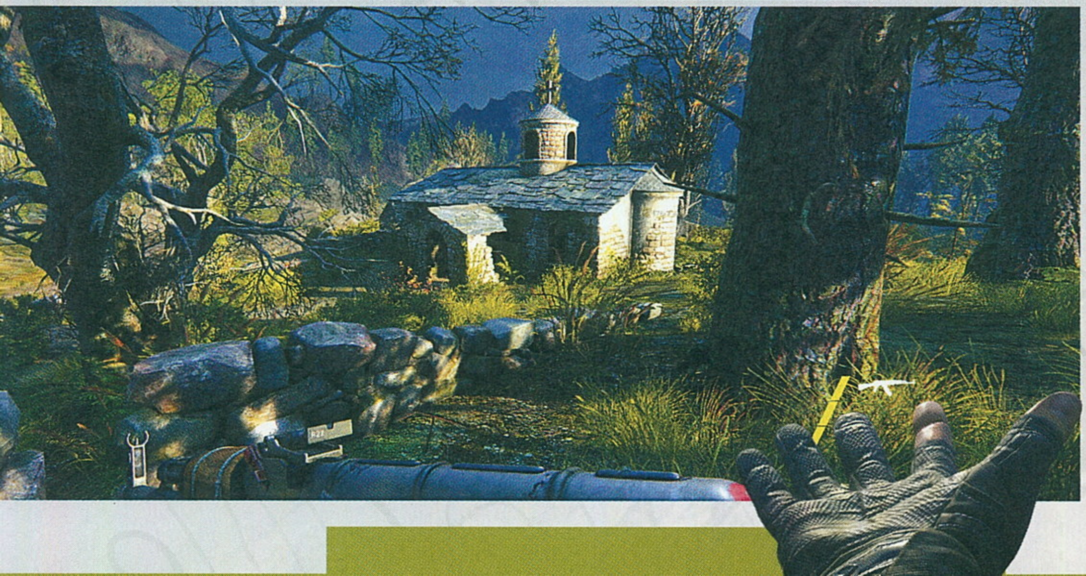
PRO

Remek harcélmény és ballisztika, változatos küldetések, jó zene és grafika.

KONTRA

Zéró eredetiség és technikai problémák, na meg ott az a rengeteg töltés...

78%

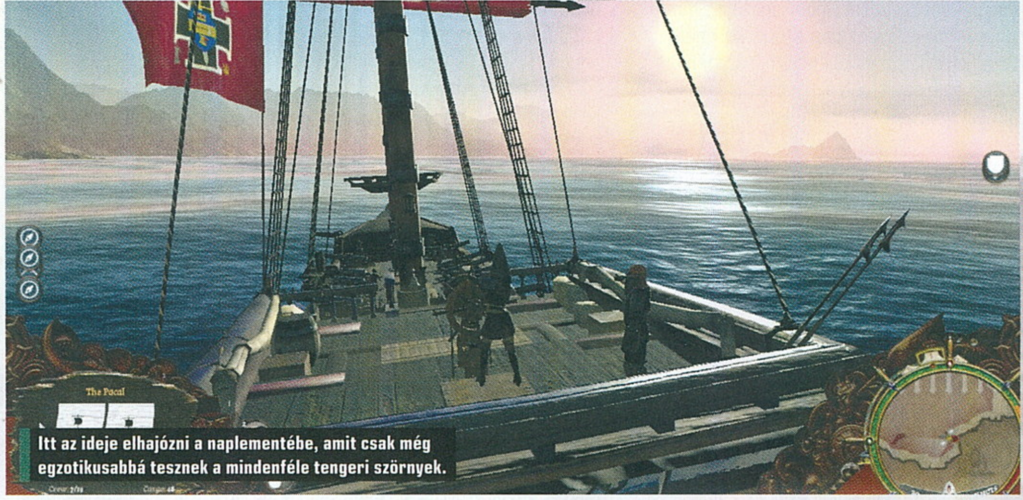


KALAND, TENGER, KOCKÁZAT

MAN O'WAR CORSAIR WARHAMMER NAVAL BATTLES

[ÍRTA MIDNITE] **Szörnyekkel teli óceánok, vérszomjas kalózok, felfedezésre váró partok, felfoghatatlan gazdagságot biztosító kincsek, orkok, zombik, elfek, káosz, birodalom, tengeri csaták, kereskedelem... Mindez a Warhammer Fantasy világában, egyetlen játékba sűrítve.**

„Milyen csendes ez az éjszaka!" – üvölti el magát a balomon álló első tisztem, kizökkentve ezzel a hajót csapdosó fekete hullámokra potyogó hópelyhek bűvöletéből. Hangos megnyilatkozása nemcsak a nyilvánvaló irónia miatt fura, hanem azért is, mert konkrétan kettő perccel korábban még a fedélzetet hirtelen ellepő zombikat kaszaboltuk. Tíz perce (jó, a játékban aznap reggel) pedig egy gigantikus megalodonnal hadakoztunk, ami a hajó oldalából harapdált ki embernyi darabokat. A Corsair világa minden, csak nem csendes és nyugodt, hiába töltöd időd 85 százalékát a végtelen tengereken, jobbára egyik kikötőből a másikba tartva – ezt a fajta hajóutat nem árulják turisztikai katalógusokban, vidám fotókkal illusztrálva.


Itt az ideje elhajózni a naplementébe, amit csak még egzotikusabbá tesznek a mindenféle tengeri szörnyek.

A hullámok alatti világ kifogyhatatlan tárháza kincseknek és borzalmaknak, a tenger szintje felett pedig főként ellenséges és/vagy kifosztásra érdemes hajókat találni. A sűrűn váltakozó időjárás marcona, a széljárás megbízhatatlan, vitorláidat hol havas eső, hol orkán erejű ellenszél marcangolja. Mindezt a rakat vidámságot néha megszakítja egy látogatás valamelyik kikötőbe, ahol üzleti ügyeket bonyolítasz, kereskedsz, legénységed megcsócsált tagjai helyére keresel újakat, és egyéb fontos, de korántsem pihentető tevékenységekkel töltöd az időt. Vagy simán csak harcolsz – ki mondta, hogy egy kikötőnek barátságosnak kell lennie?

HULLÁMOK HÁTÁN

Eme tengeri csaták és hajós kereskedelem körül forgó világ szíve a mindenkori hajóm, amit éppen irányítok, hiszen minden azon vagy az által történik. Kinézek hát egy egzotikus nevű kikötőt a foszladozó, hiányos térképen, és arrafelé helyezem Pacalt, csodálatos ágyúkkal felszerelt, villámgyors hajómat. Kormányozni szimpla feladat, csak irányba fordítom a hajót és felgyorsítok, bár hogy mennyivel hasítjuk a hullámokat, az a széljárástól függ (a szélirányt figyelni és nem szembe menni vele fontos része az utazásnak). Kilátásomat az előttünk elterülő tengerre valósághűen takarják nemcsak hatalmas vitorláim, de a levágott cápafej is, amit sapkaként viselek (felszerelésed és ruháid testreszabhatósága elég tág, elegáns kalóztól félőrült sorozatgyilkosig nyúlnak a lehetőségek). Épp eszembe jut élni az időmanipulálás képességével (mivel nincs gyorsutazás egyik pontból a másikba, hajózás közben az idő múlását fel tudod pörgetni, hogy ne tartson valóban órákig minden út), mikor sebesen sikló hadihajó tűnik fel a minitérképen, egyenes pályán afelé, hogy Pacalba csapódjon. Menekülni lehetetlen, így inkább gyors ágyútüzet szórok irányába, de hiába; az impozáns lélekvesztő ijesztő lendülettel csapódik be, s a hajótestek ütközése deszkaszilánkok záporával teríti be a legénységet. Nincs más hátra, szemtől szemben kaszaboljuk le őket! Otthagyom a kormányt, és szablyát rántva nekirontok a fedélzetre ugráló orkoknak. Most jön az, ami kétségtelenül a Corsair legbénább része: a közelharc. Nemcsak a darabos animációk a '80-as éveket idéző fizikája zökkent ki a hangulatból, hanem igazából minden más aspektus is. Pontos, látható sérülést okozó kardcsapások? Azt ne várj, karaktered vakon legyezgeti szablyájával az orkokat. Na, akkor rántsunk karabélyt, az csak jobb lesz! Nem nyert. Az érzésre örökké tartó, nehezen követhető harc a japán tömeghentelést idézi, csak épp se nem izgalmas, se nem látványos. Opció az is, hogy ilyenkor átváltasz a hajó mesterlövészének irányítására (a kikötőkben lehet felbérelni, mint a legénység speciális tagja), akivel az árbóckosárból, távcsővel lövöldözhetsz, de ez is inkább átgondolatlan és idegesítő.

Pár emberem halála után (nem túl érzelmes jelenet, mind csak egy név a nyilvántartásban, akinek néha zsoldot adok a hajó regiszterén át), mikor sikerült legyakni mindenkit, a csata dicsőség és hercehurca nélkül ér véget. Vált a kép, hirtelen újra a kormánynál találom magam, a Pacal állapotát kijelző kis kép a monitor sarkában mutatja a javítandó sérüléseket. Hát... Legalább zsákmányoltam aranyat, amiből új embereket veszek. Irány a kikötő!

VASMACSKA ÉS FÉLÁRBÓC

A kalózok élete tehát nem csak játék és mese. Ez a veszélyekkel teli, mégis sötéten vonzó hangulat rengeteg játékos fantáziáját

ADATOK

KIADÓ
Evil Twin Artworks

FEJLESZTŐ
Evil Twin Artworks

MŰFAJ
kaland/akció/RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.19.

ÁR
28 euró
(kb. 8700 Ft)

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 2.6Ghz, 4 GB RAM, GeForce 9800 GT, 30 GB szabad tárhely.

TIPPEK, TRÜKKÖK

KERESKEDELEM

Elsőre talán nem egyértelmű, de a kereskedés (a tengeri fosztogatás mellett) fontos bevételforrásod. Minden kikötőben akad vásárcsarnok, ahol bevásárolhatsz az ott olcsóbb holmikból, hogy máshol aztán drágán eladd őket. Mivel a játék nem segít árfolyamok vagy hasonló infók megjelenítésével, ezért érdemes megjegyezned, mit mennyiért vásároltál be, nehogy végül nagyokat bukj egy-egy üzleten.

TENGERI SZÖRNYEK

Mikor csata után, leamortizált hajóval és megfogyatkozott legénységgel tartasz kikötőd felé, na, akkor fog jó eséllyel megtámadni egy tengeri szörny. A Cápa-filmeket idéző megalodon, a horrorisztikus behemót, a fekete leviatán vagy bármely más barátjuk legyűrése idegesítőbb feladataid közé tartozik. Pro tipp: a menüben kikapcsolhatod a véletlenszerűen támadó szörnyeket, könnyítve kapitányod dolgát.

JÓSZOMSZÉDI ISZONY

Az Early Access (ez még az...) verzióban ugyan egyedül az emberi faj képviselteti magát, később más fajok tagjai is elérhetőek lesznek, nemcsak mint játszható karakterek, de mint potenciális szövetségesek is. Ahhoz, hogy más kapitányokat hívhass segítségül, előbb baráti viszonyt kell kialakítanod frakciójukkal, majd természetesen sok arannyal kompenzálnod őket legénységük és hajójuk fáradozásaiért.

PORTYÁZÁS

Mikor csatába bonyolódsz egy másik hajóval, a küzdelemnek két része van. Az elsőben a hajód fegyvereivel támadsz, majd ha sikerül a másik hajó közelébe férkőznöd, átszállhatsz a másik fedélzetre, hogy közelharcban gyilkold le a legénységet és végül kifoszd a rakteret. Ha simán csak elsüllyesztenéd őket, akkor kihagyhatod a csata második felvonását, ám ez esetben a zsákmány is a tengerfenékre kerül.

HA JÓ A VÉGE

A hajók sokszínűsége kétségtelenül a Corsair egyik fénypontja. Ha rászánod az aranyat, változatos arzenállal fegyverezheted fel hajóidat. Különféle halálhozókat lövő ágyúk, katapultok, az ellenséget elsüllyesztő óriási fúrók, és egyéb, pszichopaták legszebb álmaiból született eszközök állnak rendelkezésre. Külön öröm, hogy a drágább hajók tűzerőben valóban egyediek is, nem csak simán erősebbek.

NYELVLECKE

Örvendetes módon a Corsair magyar felirattal is játszható! Ám az öröm hamar múlik, már az intró fordítási bakival indul, majd kiderül, a magyar karakterkészlet hiánya a legkisebb probléma. A szöveg minősége a Kínából importált termékeken található, Google Translate-tel alkotott leírásokat idézi. Ha beszélsz más nyelven (angol, francia, német), inkább használd ki ezt a lehetőséget gyakorlásra.

GYERMEKBETEGSÉGEK

Bár a kikötők kiforratlanok, a térkép hiányos, az animációk döcögnek, a közelharc pedig frusztráló, ne feledjük, hogy az Early Access programból való kilépés ellenére a Man O' War még nem kész termék. Amellett, hogy a kontent nagy része tervezetten csak a megjelenés után fog becsorogni, fogalmam sincs, mennyit javulnak majd a kérdéses aspektusok. Nem volna fair a Corsairt végleg leírni jelenlegi hibái miatt.

A Man O' War nem egy kiemelkedő játék, a hangulata azonban minden hibája ellenére elviszi a hátán.

megragadta már akkor, mikor az eredeti Man O' War társasjáték kijött a '90-es években. Abszolút csodálatos az, ahogy a fejlesztők formát adtak a világnak, ami nemrég csak papírlapok és dobókockák dimenziójában létezett. Kibővítették és komplett, önellátó univerzummá varázsolták a társas kizárólag tengeri csatákból építkező játékmechanikáját. A kikötővárosok nem csak rajzszögek a térképen, hanem egyedi építészetű (bár apró), valós helyszínek, ahol kiszállhatsz, volt, kizárólag az emberi faj játszható, pedig a skavenek, orkok, elfek, törpök és többiek valószínűleg izgalmasabb hajókkal, talán kissé eltérő küldetésekkel szolgálnak majd. Igen: bár hivatalosan már nem Early Access a Man O' War, valójában még sokáig dolgozni fognak rajta a fejlesztők. A készítő Evil Twin Artworks honlapja szerint a társasjátékból megismert frakciókat is előbb-utóbb mind bevezetik, bár egyelőre csak Empire és Khorne közül lehetett választani. Mivel ismereteim a Warhammer fantasyvilágról szűkösek, nem tudom megmondani, mit

Bár hivatalosan elérte a „kész” státuszt, a Man O' War: Corsair még mindig egy befejezésre váró, félkész játék.

odasétálhatsz az árusokhoz, megpihenhetsz a fogadóban, felkeresheted a hajóácsot. Bár utóbbi kettő hely csupán egy-egy ajtó, amire rákattintva az elérhető opciók listájába kerülsz, azért ez mégis élvezetesebb, mintha minden szárazföldi akció szöveges interfészeken keresztül történne.

Sajnos a küldetések felvétele a kikötőkben mindenféle vizualitást nélkülöz, és még alámondás sincs a megjelenő szöveghez. Egyedül „munkaadód” avatárját látod, ami ráadásul sokszor ugyanaz lesz. Örültem volna, ha akad némi egyediség, motivációt adó lélek a különféle questekben, így ugyanis elég hamar elveszett az érdeklődésem a részletek iránt (megnézed, mit kell csinálni, mennyi aranyért, aztán pá). A történet pedig kifejezetten az a rész, ahol a Corsair tündökölhet, hiszen a Warhammer eleve gazdag, mozgalmas háttérvilágot biztosít neki. Sajnos a korai verzióban, amihez szerencsém várhatunk ettől: kétségtelenül több variációt a harcokban, és talán kiegészítő történeteket a küldetésekben. Több mágiát, jobb fegyvereket, új városokat, véres konfliktusokat, szövevényes fordulatokat? Jó lenne, a sztori ugyanis egyelőre nem tűnt többnek, mint lecserélhető háttér két portyázás között.

ÍGÉRET SZÉP SZÓ

Kampány módban ugyan kapsz némi keretet és iránymutatást ahhoz, hogyan urald a tengereket, ám mégis rajtad áll, melyik küldetést fogadod el, mely távoli kikötőbe viteted magad a széllel. A szabadság, a világ méretének és kifogyhatatlan lehetőségeinek érzete a játék legjobb része – az egész tenger a játszótered, s semmi sem állhat utadba (csak a szörnyek vagy ellenséges hajók általi halál). Ebben a tekintetben a Corsair kifejezetten emlékeztet a Far Cryra – annak egy rosszabb minőségű, tengeri verziójára.

Ha a jövőben a térkép valóban a jelenlegi tízszeresére duzzad, ha rivális frakciók tűnnek fel a láthatáron, ha új fajokkal találkozol, s ezernyi csatahajójuk bármelyikét megveheted, hogy brutál tűzerejű portyázó géppé alakítsd, akkor ez a játék rengeteg rajongót szerez majd magának. Engem, akihez sosem állt közel a Warhammer (és kifejezetten zavar, ha egy játék vizuálisan olyan kiábrándító, mint a Corsair MacBookon), behúzott a végtelen tengerek és a felfedezésre váró kikötők ígérete. Ám a játék egyelőre inkább csak stabil alap, mintsem komplett egész, fő vonzereje pedig az ígéret arra, hogy valami többé és jobbá válik majd. Az pedig a készítőkön áll, hogy betartják-e. G

ÉRTÉKELÉS

MIDNITE

Szeretnék esélyt adni neki, hiszen a Corsair gazdag tradíciójú, izgalmas világra épül, bár egyelőre bőven akad mit csiszolni rajta.

TALÁLÁS: **60%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

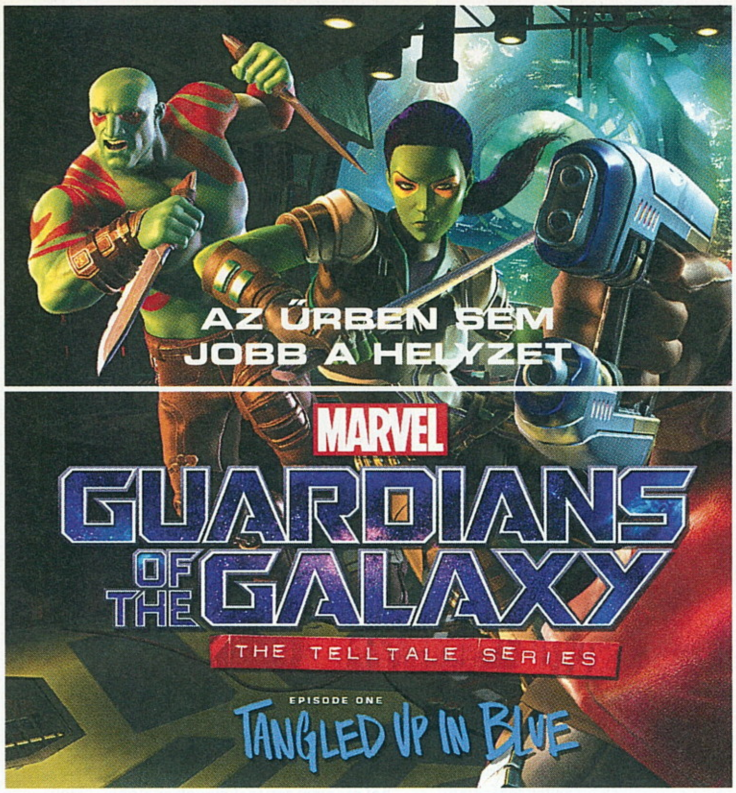
PRO
A szabadság érzése, rengeteg faj, hajó és szörny, hatalmas (és a jövőben még bővülő) térkép, na meg a remény, hogy a fejlesztők még dolgoznak a cucc bővítésén és javításán.

KONTRA
A grafikát még közepesnek is csak jobb PC-ken lehet nevezni, az animációk kifejezetten borzalmasak, az első verzióban pedig hemzsegnek a bugok.

65%

A TÁRSASJÁTÉK

A játék inspirációját a Man O' War című klasszikus társas szolgáltatta, melynek gyártását 1993-as megjelenése után alig két évvel beszüntették, mégis sikerült a tengeri csaták rajongóinak kedvencévé válnia. A Warhammer Fantasy világában játszódó, stratégiai társas gyönyörű térképekkel és műanyagfigurákkal tette kézzelfoghatóbbá a csatározó flották történeteit, az összes kiegészítő birtokában pedig számtalan fantasy faj népeinek hajóit irányíthatták a játékosok. Ha mázlid van, manapság egy jó állapotban megmaradt példány 200 dollár (58 000 forint) körüli összegért csíphető el az aukciós oldalakon.



[ÍRTA BATE] **A mozifilm második részének várva várt premierjével szinte egy időben megérkezett A galaxis őrzői „játékverziója" is, méghozzá a Telltale Games tálalásában: vadonatúj sztori, az évek óta ismert és egyre bosszantóbb hibák, plusz néhány felesleges újdonság.**

Legutóbb a Batman: The Telltale Series kapcsán kerültem közeli kapcsolatba a Telltale Games munkájával, és akkor az egész évadot értékelő tesztemet úgy zártam, hogy a fejlesztők denevéres kalandjának végigpörgetése egyáltalán nem volt élmény, csak kötelességtudatból fejeztem be, és a végeredmény ismeretében nem nagyon érzem a késztetést, hogy a közeljövőben leüljek bármelyik új alkotásuk elé. Ahogy azt láthatjátok, az elhatározásom nem volt sziklaszilárd, győzött a kíváncsiság, és A galaxis őrzői iránti rajongásom, ám utólag már bevallhatom: jobban jártam volna, ha hallgatok pár hónappal ezelőtti önmagamra. Mondom is miért.

RIVALDAFÉNY

A galaxis őrzői a hazai közönség számára 2014 előtt jobbára ismeretlen szuperhőscsapat volt, de a Marvel filmes részlege ügyesen érzett rá, hogy a hagyományos szuperhősfilmek és az asgardi fantasyk után érdemes nyitni a sci-fi felé, így a zseniális James Gunn rendezésében megszületett az ötfős kompániát bemutató humoros akcióorgia, ami egy csapásra a stúdió egyik legnépszerűbb alkotása lett. A folytatás persze borítékolható volt, májusban meg is érkezett a vásznakra (lesz harmadik rész is), és amíg a film forgott, a Telltale Games lecsapott a játékjogokra, hogy a premierrel egy időben

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
interaktív mozi/ kalandjáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.18.

ÁR
23 euró (7200 forint)

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo 2,4 GHz, 3 GB RAM, Nvidia GTS 450+ (1 GB VRAM), 15 GB HDD.

ők is kihasítsanak egy szeletet A galaxis őrzői népszerűségének tortájából. Viszont ahogy azt a fejlesztőcsapattól az elmúlt években megszokhattuk, ezúttal is inkább a lehetőséget felismerő háttéremberek erőltették meg magukat, a szinte minden platformon elérhető végeredmény ugyanis legalább olyan középszerű és felejthető, mint a pár hónapja tárgyalt Batman esetében.

Ahogy az lenni szokott, most is egy öt részre szabdalt történetről van szó, és a Guardians of the Galaxy: The Telltale Series továbbra is inkább interaktív mozi, mintsem valódi játék.

csontokból összetákolt tucatjáték, aminek egyetlen értékelhető pontja a történet. Akárcsak a stúdió többi játékánál (The Walking Dead, The Wolf Among Us, Game Of Thrones, Batman) most is egy teljesen eredeti sztorit kapunk, a 2014-ben megkedvelt karakterek főszereplésével, ráadásul rögtön az első epizódban felbukkan Thanos, egy rejtélyes relikvia, meg egy korábban ismeretlen női főgonosz, aki érezhetően sok fejfájást fog még okozni az elkövetkezendő négy epizódban. Bár maga a sztori sem kifejezetten nagy durranás, van egy olyan eleme, ami felkelti az ember

Sajnos a Telltale végleg elengedte a kreativitást: a Galaxis őrzőiben ennél a játéknál sokkal több lehetőség rejlett.

Mondjuk ezzel évek óta nincs nagy bajom, a játék ettől azért még lehetett volna jó. Habár egyelőre csak az első rész végigpörgetésére volt lehetőségem, a programmal töltött idő után ugyanaz az érzés kapott el, mint a Sötét Lovag kalandját követően: itt már rég nem a játékosok szórakoztatása az elsődleges szempont, hanem a jól csengő nevek sorozatgyártása a még nagyobb bevétel érdekében.

EGY FÁJDALMASAN ISMERŐS GALAXIS

A Telltale viszont újabban csak gyűjteni szereti a pénzt, szórni nem, így a végeredmény ezúttal is egy idejétmúlt, lerágott

kíváncsiságát, ám őszintén szólva szívesebben követném végig a történéseket egy képregényt lapozgatva, akkor ugyanis nem kellene többet a Telltale elavult játékmotorjával kínlódnom.

Igen, jól sejtitek: a felszín alatt dolgozó technika semmit nem javult vagy fejlődött, lassan tíz éve, hogy jobbára változatlanul kapjuk ugyanazt, és ez meg is látszik a végső produktumon. Mondjuk engem nem zavar, hogy Mordályon kívül szinte senki nem hasonlít a filmbéli énjére (olyan, mintha a Disney Infinity figuráit használták volna fel

Thanos és a többiek ezúttal is borsot törnek a galaxis legvegyesebb hőscsapatának orra alá.

ŐK ŐRZIK A GALAXIST

MORDÁLY

A mosómedvére hajazó Mordálynál senki nem ért jobban a különleges kütyükhöz és fegyverekhez, a szőrös kis fickó pedig csak a piát és a pénzt szereti jobban a hatalmas ágyúknál. Ettől függetlenül persze helyén van a szíve, és tűzbe menne a barátaiért.

GROOT

Én vagyok Groot. Én vagyok Groot. Én vagyok Groot. Én vagyok Groot. Én vagyok Groot. Én vagyok Groot. Én vagyok Groot. Én vagyok Groot. Én vagyok Groot. Én vagyok Groot. Én vagyok Groot. Én vagyok Groot. Én vagyok Groot.

ÚRLORD

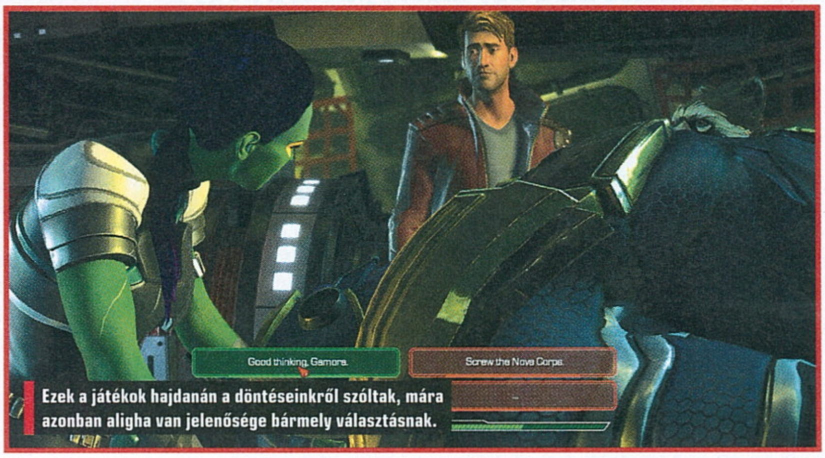
Peter Quill, akit az édesanyja halála után visznek el a Földről, hogy felcseperedve tulajdonképpen az ismert galaxis egyik legnagyszájúbb kalandora legyen. A szíve a helyén van, de biztos lehetsz benne, hogy társaságában a nyakadba szakad a baj.

GAMORA

Thanos egyik lánya, aki egykoron apja utasítására hajtott végre kegyetlen dolgokat, majd sikerült elszakadnia az őrült titántól. Visszafogott, józan karakter, akit nyomasztanak a múlt bűnei, és mindenáron szeretné valahogy jóvá tenni azokat.

DRAX

Méregzöld izomkolosszus, akit egyetlen dolog éltet, hogy megbosszulja felesége és lánya halálát, akik Thanos mesterkedésének nyomán vesztették életüket. Hiába hajlamos az agresszióra, belül valójában csupa szív, viszont egyáltalán nem érti a viccet.



Ezek a játékok hajdanán a döntéseinkről szóltak, mára azonban aligha van jelenősége bármely választásnak.

a készítők), de amikor először kellett irányítani a főszereplőként beállított Űrlordot, akkor már tudtam, hogy túl sok jóra ezúttal sem számíthatok. A karakterek mozgása továbbra is nevetséges, mintha nem érték volna el időben a mellékhelyiséget, az pedig kifejezetten vérlázító, hogy 2017-ben egy szabadon bejárható térben nem forgatható a kamera. Ez pedig főleg annak fényében érthetetlen, hogy az egész epizódban összesen három olyan helyszín van, ahol átvehetjük az irányítást Peter Quill felett, hogy kicsit körbenézzünk és interakcióba kerüljünk a környezetünkkel. Ha ezt kevésnek érzed, akkor van ennél rosszabb hírem is: akciójelenet, ahol a különböző gombok nyomkodásával kell érvényesülni, mindösszesen kettő került az első epizódba, aminek a végigjátszásához már két óra sem kell, hiszen annak az esélye, hogy esetleg elrontunk valamit, konkrétan nulla.

CSAK EGY PICIT SZÁNALMAS

Persze annyira a Telltale sem pofátlan, hogy mindezt változások nélkül tolja az arcunkba, úgyhogy kapunk újdonságokat, ám ezek tökéletesen rávilágítanak arra, hogy mennyire kifogyott a kreativitás a csapatból. A korábban sosem látott lehetőségek egyike a rádió, aminek hála akkor is tudunk beszélgetni a másik négy csapattársunkkal, ha éppen nem egy helyszínen tartózkodunk. Az így nyerhető „extra" infók triviálisak, a játékmenet szempontjából semmi jelentőségük, az első rész tapasztalatai alapján csupán az időhúzást szolgálják, méghozzá a lehető legunalmasabb formában. A parttalan diskurzusok mellé ezúttal jár egy speciális holokütyü is, ami visszatekeri az időt, hogy lássuk, korábban mi történt egy adott helyszínen. Amellett, hogy ennek mindössze egyszer van szerepe az elérhető epizódban, valójában újdonságnak sem nevezhető, hiszen hasonló megoldással már találkozhattunk a Batmanben is, azzal a különbséggel, hogy ott legalább egy kicsit dolgozni (akarom mondani, nyomozni) kellett, hogy visszanézhessük a múltat. Végezetül adott a lehetőség, hogy Peter „repüljön" a csizmáira szerelt hajtóművek segítségével, ami a Telltale-játékok híresen rossz karakteranimációjának hála tényleg egészen tragikomikus, másrészt megint csak parasztvakítás, hiszen egyszer kell használni, egy olyan helyszínen, amiről ordít, hogy csak azért lett három szintesre tervezve, hogy valahol el lehessen sütni ezt az amúgy forradalmi új funkciót. Tátva is maradt a szám. Ja, várjatok, mégsem...

SZUUUUSZÁÁÁÁ!

A „megreformált" játékmenet mellé természetesen visszatérnek a választható reakciókkal tovább gördíthető beszélgetések. Lesznek pillanatok, mikor döntéseket kell hoznunk, miközben tökéletesen tisztában vagyunk vele, hogy ezek érdemben nem fogják befolyásolni a ránk váró történetet. Szóval nincs új a nap alatt, még a csalódottságom is a régi, amiért megint bedőltem a régi szép emlékeimnek és azt hittem, hogy szórakozom majd egy jót a Guardians of the Galaxy: The Telltale Series első részének betöltésével. Nem tagadom, a sztorinak tényleg vannak kellemes pillanatai, de a megöregedett grafika, a nevetséges pillanatokat produkáló játékmotor és a valódi újdonságok hiánya már olyan keserű szájízt hagy maga után, hogy néhány érdekes fordulat mindezt már nem képes elnyomni. Régen kifejezetten jó befektetésnek tartottam a Telltale játékait, hiszen nagyjából 6000 forintért kaptunk tíz-tizenkét órányi korrekt történetet, most viszont már túlzásnak érzem ezt az összeget egy olyan programért, ami nem élményeket, hanem elavult megoldásokat zúdít a játékosok nyakába.

Próbáltam szeretni A galaxis őrzőit, a menübe lépve, a filmhez igazodó hangulatot teremtő dalokat hallgatva már-már el is oszlottak a kételyeim, de az első epizód ötödik perce után teljesen nyilvánvalóvá vált, hogy rossz lóra tettem. Higgyétek el, hogy ti is találtok jobb helyet annak a 23 eurónak, amit ezért a játékért kérnek. G

ÉRTÉKELÉS

BATE

Egy újabb Telltale „kalandjáték", aminek mára se íze, se bűze. Csak a legnagyobb A galaxis őrzői-rajongóknak merem igazán ajánlani.

TALÁLÁS: **60%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

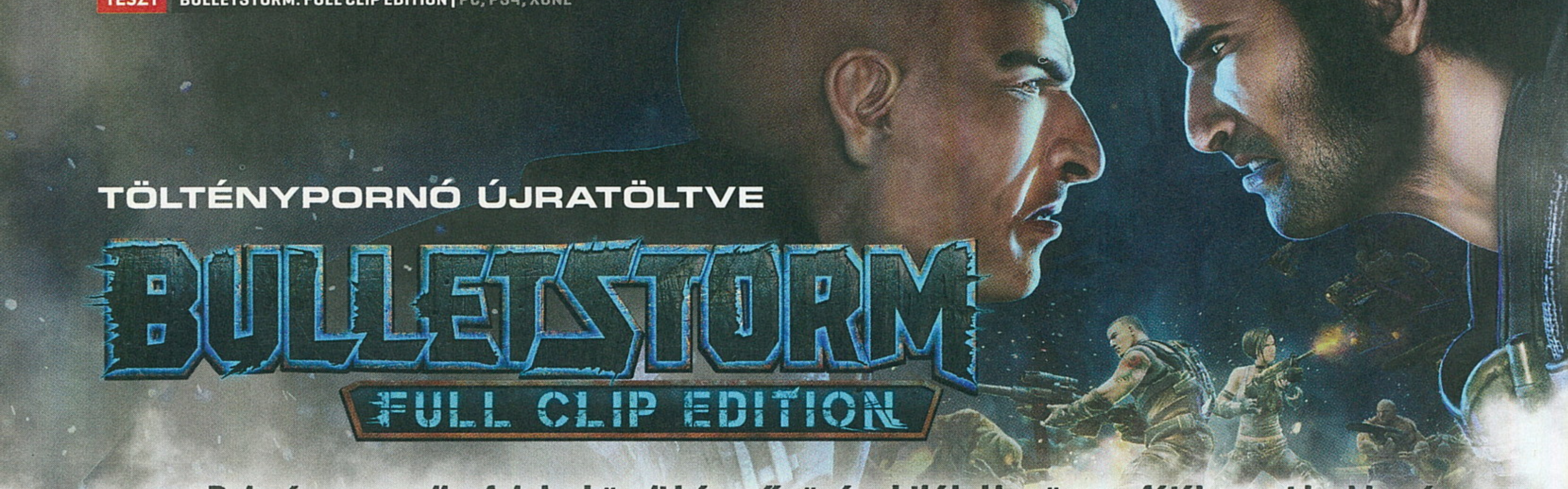
PRO

A történet tartalmaz olyan pillanatokat, amikért érdemes lehet leülni elé.

KONTRA

Elavult grafika, változatlan játékmenet, egészen nevetséges újdonságok.

60%



TÖLTÉNYPORNÓ ÚJRATÖLTVE

BULLETSTORM
FULL CLIP EDITION

[ÍRTA BÖJTI] **Belerúgsz egy ellenfelet a közeli húsevő növény kitátott szörnypofájába, majd robbanószerrel pakolsz meg egy másik punkot, hogy a rohamozó mutánshorda közepébe hajítsd, ezzel és egy csúnya robbanással megtépázva a társaságot. A Bulletstorm világa még mindig őrült, még mindig állandó fordulatszámon pörög, és még mindig rohadtul élvezetes.**

Azt gondolhatnád, hogy egy hat esztendeje megjelent, akkoriban sem csúcskategóriás FPS-re manapság semmi szükség nincs, 2017-ben teljesen indokolatlan az újrakiadása. Mert bizony a Painkillerrel elhíresült People Can Fly csapata nem rakott le az asztalra egy újabb műfaji alapvetést, nem váltotta meg a világot. A stúdió szakértői egyszerűen csak fogták a rájuk jellemző őrületet, alaposan megpakolták vele a Gears of War fedezékharctól megfosztott receptjét (ezt már jól ismerték az Epic stábjával folytatott közös munka után), s végül az egészet nyakon öntötték egy speciális ötlettel. Ez utóbbi az árkádos harcrendszer, ami normális történetvezetéssel társulva egy kis speckót ad az összképhez: lehetőséget az opponensek közelhúzására és elrúgására. Egy-egy gombnyomással megadva az opciót, hogy tényleg szó szerint eljátszadozhass a különféle támadókkal, miközben a környezet akcióorgiát teremtve robban, lángol, és persze fröcsög a vér, hullanak a testrészek. Nyilván ez már csak az eredménye valaminek, és ha a kampány nem is kifejezetten egyedi vagy ötletes, az idáig és ezen túl vezető út rendkívül szórakoztató.

ÁRULÓK ÉS BOSSZÚÁLLÓK

XXVI. század, űrháborúk, miegymás... a különlegesen képzett Dead Echo csapata pedig bárhol és bármikor bevethető, ha az űrgenerális Sarrano úgy gondolja. Az említett „üriember" alaposan ki is használja a zsoldosokat, illetve el is árulja őket, így kreálva közellenséget a Grayson Hunt vezette osztagból. Érthető hát, ha Hunt kissé berág a vezetőre, és évekkel később, az első adandó alkalommal kinyiffantaná a robosztus űrhajójával a Dead Echo közelében elhaladó generálist. Az ittas állapotban eszközölt kísérlet azonban kudarcot vall, a hatalmas Ulysses a kis csapat járgányával együtt a közeli Stygia bolygón landol. Az pedig csak egy dolog, hogy Hunt csapata szinte teljes egészében odavész – egyedül a gépi kiegészítéssel az utolsó pillanatban megmentett Ishi Sato éli túl a becsapódást. Nagyobb baj, hogy Sarrano emberein túl őrült bandák, kannibál törzsek és mindenféle mutánsok lakják a sárbolygót, ahol az életben maradás esélye minden egyes perc elteltével csökken.

ROBBANTS, LŐJ, RÚGJ!

Milyen jól is jön ebben a kilátástalan helyzetben, ha az emberhez ilyenkor társaság csapódik, mint például a Terminátorra hajazó Ishi, akinek bár a szíve a helyén, a mesterséges kiegészítéseknek hála mégis időzített bombaként viselkedik, néha átengedve a terepet az agresszív és Huntot nem szívlelő mesterséges intelligenciának. Aztán ott az idővel megjelenő amazon, a szexi Trishka, aki a végzet asszonyaként gyilkol le bárkit, ki megtámadja, és bár először a fura párost is ellenségnek nézi, idővel csak összehaverkodik velük. De mindez még mindig semmi ahhoz képest, ami a landolást követően Grayson markát üti.

Amennyiben egy régimódi FPS-t keresel, jó helyen jársz: a Bulletstorm maga a vérgőzös őrület, felújított formában.

Méghozzá szó szerint, elvégre az igen hamar megszerzett energy leash, avagy az „energiapóráz" (bár inkább lasszónak nevezném) Hunt kezéhez rögzül, és innentől ezzel az eszközzel lehet ide-oda rángatni azokat az ellenfeleket, akiket a póráz elér és megragad. Az így megrántott opponensek az idő lassítása mellett repülnek a levegőben, éppen úgy, ahogy elrúgott társaik, avagy tényleg egy gombnyomással lehet megröptetni az

ADATOK

KIADÓ
Gearbox Publishing

FEJLESZTŐ
People Can Fly

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.07.

ÁR
Steamen 46 euró (14 300 Ft)

GÉPIGÉNY
AMD A8-3850 CPU, 6 GB RAM, Radeon HD 6850 VGA, 15 GB hely.

DUKE, ENNYIRE KELLETT A PÉNZ?

Hogy szegény Duke az utóbbi, a főszereplésével készült játékok miatt rászokott-e a drogra, arról nincs biztos információm, de valamire nagyon kellett neki a pénz, máshogy nem tudom magyarázni a szereplését a Full Clip Edition esetében. Az 5 eurós, nagyjából 1500 forintos DLC (Duke Nukem's Bulletstorm Tour) megvásárlása után Hunt helyét mindenki kedvenc szőke fenegyereke veszi át, persze többnyire belső nézetben (kivételt az átvezetők jelentenek), így igazából ennek sincs sok értelme. Beszólásai többnyire inkább erőltetettek, személye konkrétan nem kerül be a sztoriba, Grayson marad a főhős, avagy ez az opció minden téren csak egy újabb rókabőr, amit a kiadó lehúzhatott a szerencsétlen karakterről. Hogy erre mi szükség volt...

Amikor a lakótelep fáit elkapja a nyavalya, már csak szakszerű plazmaágyúzással lehet meggyógyítani szerencsétleneket.

ellent, mindenféle szárnyakat adó energiaital nélkül. Ez pedig nemcsak látványos, hanem hatásos is. A szálló delikvensek nem okoznak kárt a főszereplőben, nem zavarnak senkit, csak légies mozgással balettoznak a szélben, miközben ordításuk már-már örömódaként harsogja túl a fegyverropogás és robbantgatás kakofóniáját.

Mert ugye, ahogyan az a műfajtól várható, minden repül szanaszét, a fél világot romba lehet dönteni. A halálosztó felszerelésen túl Grayson rögzített gépágyút kezel, óriási szörnyeteget utánzó mechanikus monstrumot vezet a háborúba, és persze kihasználja a környezeti elemeket. A kaktuszok, légkeverők, darálók, elektromos vezetékek, szakadékok, húsevő növények ugyanis mind azért vannak, hogy a látvány megfűszerezésén túl kivégzési opciókat adjanak a játékos kezébe. Ami nemcsak látványos, hanem lényeges játékmeneti elem is, elvégre a különböző kivégzésekkel, az ötletes gyilkosságokkal nő a kapott pontok száma, azokat meg fejlesztésekre lehet elkölteni (nagyobb tár, extra támadások), hogy így nőjön a repertoár ereje.

HAT ÉV SOK IDŐ

Mindez azonban benne volt az eredeti kiadásban, tulajdonképpen majdnem minden tartalom ismerős lehet vagy az alapjátékból, vagy a kiegészítőkből, így a többjátékos pontgyűjtő mód és az árkád ranglistázás is, amikkel újraélhető a legtöbb helyszín, ismét kiélvezhetőek a legizgalmasabb küldetésszálak, ám ezúttal csak a pusztításra összpontosítva. Egyedüli érdekesség Duke papa kiválasztása a kampányhoz (erről az extra dobozban olvashatsz), minden más azonban már ismerős lehet. Tehát a Full Clip Edition egy szimpla

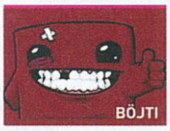
újrakiadás, kicsivel jobb prezentáció társaságában, minden elérhető extra tartalommal. És bár sok esetben ez kevésnek tűnhet, gyakorlatilag a Bulletstorm esetében még így is elegendőnek bizonyul. Mert a People Can Fly agymenése 2011-ben kifejezetten szép volt, hála az Unreal motor minőségi, profi szintű felhasználásának (az Epic csapatán túl kevesen értenek ennyire az engine-hez), és a 2017-es visszatérés sem okoz csalódást. Persze, lehet azért látni, hogy ez nem egy mai program, ám a felújítás még így is sikeres lett. A képfrissítés egy erősebb gép esetében teljesen stabil, nincsenek problémák, és ha valaki azzal jönne, hogy „de ez ugyanúgy néz ki, akkor minek", azt ki kell ábrándítanom – a nosztalgia és a memória sokszor átveri az embert. A Bulletstorm bizony szép volt annakidején is, de az évek teltével sokat kopott a fénye, amin a Full Clip Edition lényegesen javít. Mai szemmel itt-ott kilóg a lóláb, de így is vannak gyönyörű pillanatai, és még csak nem is ez a lényeg, ha egyszer elindult a játék.

JÓ, CSAK DRÁGA

Mert a lényeg bizony a játékmenet, ami cseppet sem változott 2011 februárja óta. Ez pedig azt jelenti, hogy a gameplay kicsit sem öregedett, maga az akció ma is üdítően hat és tökéletesen működik, egyedül talán a QTE-jelenetek felett járt el az idő, de ezekből sincs annyi, hogy a jelenlétük zavaróvá váljon. A lövöldözés, a robbantgatás, a „póráz" és a rugdosás használata most, ennyi esztendő elteltével is hihetetlenül szórakoztató. A megfelelő opció kiválasztásával a nyomdafestéket nem tűrő párbeszédek időnként fárasztók, de összességében egy erős B-film minőségét hozzák, aminél több nem is kell az agyatlannak mondható pusztításhoz. Tehát amit a People Can Fly letett az asztalra, az maradandónak bizonyult, így a fegyverhasználat, a gyilkolás abszolút művészete legitimálja a kiadást, aminek bejelentésekor úgy éreztem magam, mint aki fűrészport nyelt, így csak köpködni bírtam, nyelni nem.

De hogy akkor mi a baj, amikor ennyire élvezetesnek és hangulatosnak tartom a játékot? Hiába van itt „Godzilla" egy óriásgyík képében, hiába a sok kikacsintás és a remek gunplay, ha egyszer az újrakiadás a logikus és elvárható 20-30 eurós összegnél jóval magasabb áron került piacra. Erről nem a fejlesztő, nem is a játék tehet, hanem az üzleti húzásai alapján amúgy is megkérdőjelezhető mentalitással dolgozó Gearbox, előítéleteimet pedig félre kell tennem, mert amellett, hogy a Bulletstorm brutálisan drága, ettől még tényleg remek kikapcsolódás. De ennyiért maximum azoknak, akik még soha nem találkoztak vele, akik még soha nem rúgták ellenfeleiket tüskékbe, még soha nem vetették őket a mélybe, és még soha nem aggatták ki a vérgőzös kannibálokat az elektromos kábelek közé, hogy ott zizegjenek és ordítsanak, míg porrá nem válnak. Ennyiért ugyanis csak nekik ajánlható a program, mindenki más várjon egy leárazásra, amikor már ésszerű kereteken belül lehet lecsapni az újrakiadásra. A kampány jó, többször is újrajátszható (érdemes nehéz fokozaton kezdeni, annyira nem vészes) a 7-10 órás sztori, a többi játékmód pedig inkább érdekesség, nem pedig kihagyhatatlan móka.

ÉRTÉKELÉS



Egy remek és nagyon szórakoztató FPS minden extrájával, felújítva, hogy ismét eluralkodjon az őrület és repkedjenek, robbanjanak az ellenfelek.

TÁLALÁS:	75%
TARTALOM:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

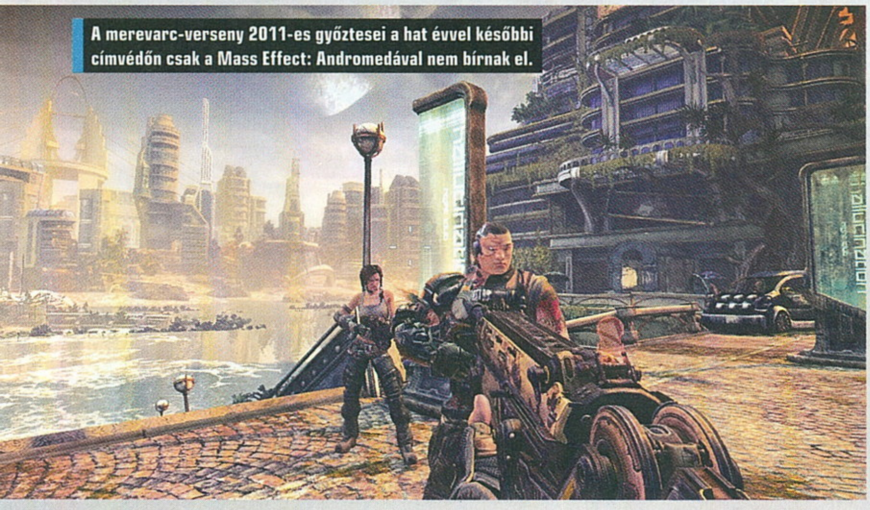
PRO

Sok jelente és helyszíne még ma is kifejezetten izgalmas, mutatós, a gunplay továbbra is tökéletes, a koncepció pedig hihetetlenül vicces pillanatokat szül, nehéz abbahagyni.

KONTRA

Túl sok újdonságot nem hoz, néhol kilóg a lóláb, de ami ténylegesen felháborító, az a nem kicsit eltúlzott árazása.

78%



A merevarc-verseny 2011-es győztesei a hat évvel későbbi címvédőn csak a Mass Effect: Andromedával nem bírnak el.

FÉNNYEL A SÖTÉTSÉG ELLEN...

Kingdom Hearts HD 1.5 + II.5 ReMIX

[ÍRTA POZANDR] A Square Enix kiadta a Kingdom Hearts eddig hiányzó részeit PS4-re, így a Sony legújabb konzolján is elérhetővé vált a Kulcsháborúk majdnem teljes története. Ezután a cégnek nincs más dolga, minthogy végre befejezze a 2013-ban leleplezett Kingdom Hearts 3 fejlesztését, és így megtudjuk, hogyan fejeződik be Sora és barátai világokon átívelő utazása...

ADATOK

KIADÓ
Square Enix
FEJLESZTŐ
Square Enix
MŰFAJ
JRPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.31.
ÁR
15 000 Ft.

A 2002-ben bemutatott Kingdom Hearts-széria még a JRPG-k népes táborában is igazi kuriózumnak számít. Nemcsak azért, mert a Square Enix és a Disney a saját karaktereit, világait ötvözte, hogy egy crossover programmal bűvölje el a játékosokát, de azért is, mert a Square Enix alkotása egy olyan sorozat, amelyből ha valaki csak egy vagy két játékot próbál ki, akkor semmit nem fog érteni abból a történetből, amit a különböző epizódok, portok és kiadások meséltek el. A Square Enixnek ráadásul a Kingdom Hearts 3 érkezéséig fenn kell tartania az érdeklődést, így alig két hónappal a Final Chapter Prologue után kiadta a HD 1.5 + 2.5 Remixet, hogy új és régi játékosok is megtapasztalják/újraéljék a nagy kalandot PS4-en, hogy utána még jobban sóvárogjanak a trilógia befejező része után...

MR. SORA FANTASZTIKUS UTAZÁSA

A 14 éves Sora és barátai a Destiny Island nevű szigeten élnek, de elvágynak onnan, új világokat akarnak megismerni. Egy nap a főszereplő felfedez a sziget egyik eldugott részén egy ajtót, amelyen nincs se kulcslyuk, se kilincs, de megjelenik előtte egy titokzatos személy, aki suttogva közöl valamit. Ez már önmagában is elég baljós, nem sokkal később pedig titokzatos lények lepik el a szigetet, amelyek megtámadják a fiút. A harc közben Sora átkerül egy másik világba, ahol Donald kacsa és Goofy – Miki egér parancsára – éppen a „kulcs" után kutat, amely képes legyőzni a sötétséget.

Innen indul az utazás története, amelyről nem is szabad több szót ejteni, hiszen a sztori az, ami a Kingdom Hearts-játékokat a JRPG-k élvonalába emeli.

Ez az utazás pedig kimondottan hosszú, hiszen a játékcsomag alsó hangon is több mint 100 órányi szórakozást kínál, ha pedig teljes egészében ki akarja valaki maxolni a játékokat, ennek az időtartamnak a duplája is kijön. Hogy miért? Mert Sora, Donald kacsa, Goofy rengeteg olyan, mindenki által ismert és szeretett világba látogat el, mint az Alice Csodaországa, a Dzsungel Könyve, a Százholdas Pagony vagy éppen Agrabah, Aladdin és Dzsini szeretett otthona... És ez csak néhány példa, ahol nemcsak egy adott feladat van, de kismillió másik is. A játékmenet természetesen a szokásos RPG-alapokon nyugszik, megtoldva mindezt a platformjátékokra jellemző ugrabugrával. És hogy ez a mechanika milyen? Néha kifejezetten élvezetes, néha nem annyira, mert a pályák egyes részeinek eléréséhez Sorának bizony komoly tornamutatványokat kell bemutatnia, ráadásul az első részben még olyan tapasztalatlan a mozgásban, mint egy őzgida, amely éppen csak próbál a lábára állni. Igen, itt még nincs meg a flow-motion mozgásrendszere, amivel a Dream Drop Distance-ben olyan könnyedén tudja legyőzni az

Tudjuk, tudjuk: hülyén néz ki Miki egér egy Final Fantasy-szereplő mellett, de higgyétek el, ez a milió tényleg pazar!

Kingdom Hearts enciklopédia

A Kingdom Hearts másfél évtizede bűvöli el a JRPG-rajongókat, de a játékok számozása, címei, különböző kiadásai között könnyű elveszni. Ez a rövid összefoglaló azt a célt szolgálja, hogy segítsen eligazodni az egyes részek között.

Kingdom Hearts HD 1.5 Remix

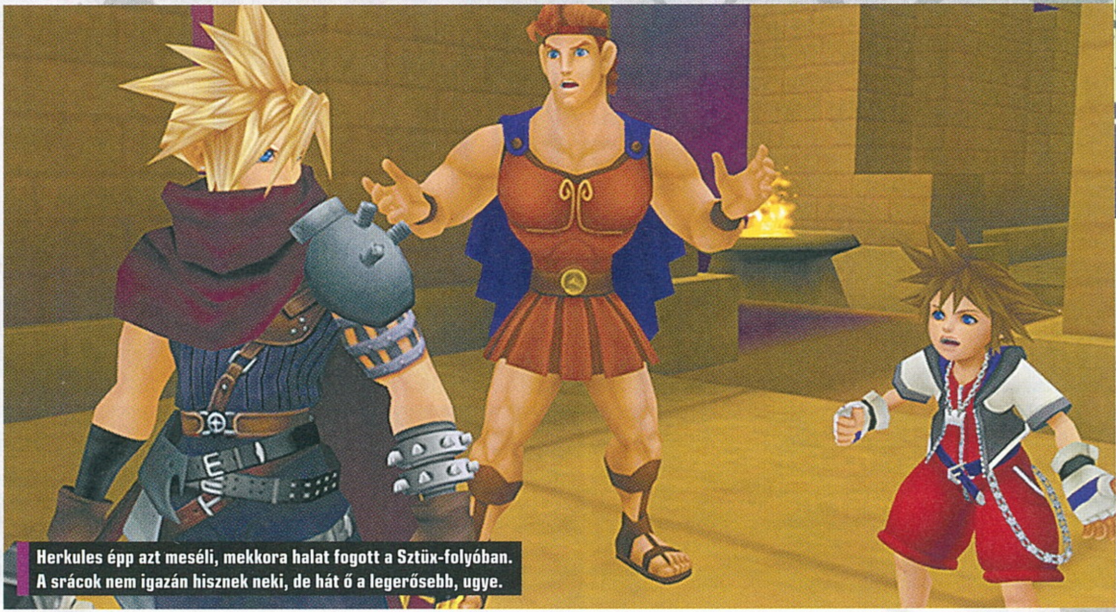
Kingdom Hearts. A PlayStation 2 2002-es sikerjátéka, amely megalapozta az egész szériát. A HD 1.5 Remix, amely először 2013-ban jelent meg PS3-ra, ennek felújított, újravágott verzióját (Final Mix) tartalmazta, valamint a Re: Chain of Memories című epizódot, amely az eredetileg 2004-ben Game Boy Advance-en debütált játék (2. rész) PS2-es portja volt. Sőt még a Kingdom Hearts: 358/2 Days (Nintendo DS, 2009, a sorozat 5. része) átvezető filmjeit is meg lehetett tekinteni a pakk „Theater" módjában. Újdonság volt még a PS Trófea támogatás.

Kingdom Hearts HD 2.5 Remix

A HD 1.5 Remix premierjét követően, másfél évvel később jelent meg a második játékgyűjtemény. Ez tartalmazta a Kingdom Hearts 2 Final Mixet (a Square Enix kiegészítette a 2005-ben, PS2-re megjelent Kingdom Hearts 2-t, amely a sorozat 3. része), a Birth by Sleep (PlayStation Portable, 2010) Final Mix verzióját és a Re: Coded nevet kapott epizódot. Előbbi a széria bevezetőjeként szolgált, és a Kingdom Hearts sorozat 6. része volt, utóbbi pedig egy epizodikus mobiljáték Nintendo DS portja (2010), és a negyedik rész szerepét töltötte be.

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue

Ez a csomag 2017 januárjában jelent meg (tesztet a 2017 februári PC Guruban olvashattatok róla), ami a Dream Drop Distance (Nintendo 3DS, 2012) alcímű epizód (7. rész) PS4-es portját tartalmazza, valamint a Kingdom Hearts 0.2: Birth by Sleep - A Fragmentary Passage című nagyon rövid játékot, amely - minő meglepetés - a Birth by Sleep eseményeire reflektált. Természetesen nem maradhatott el a mozi sem, ez a Kingdom Hearts X Back Cover címet viseli, és a Kingdom Hearts univerzumát egészíti ki új nézőpontokból bemutatva azt.



Herkules épp azt meséli, mekkora halat fogott a Sztüx-folyóban. A srácok nem igazán hisznek neki, de hát ő a legerősebb, ugye.

ÉRTÉKELÉS

Szórakoztató akció-platform JRPG, rengeteg tartalommal, amit egyszer minden játékosnak meg kell tapasztalnia, át kell élnie, mert ilyen széria nem sok van.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Remek karakterek, a történet kiváló, a játék hosszú...

KONTRA
...az első rész kamerakezelése (már) csapnivaló.

90%

ellenfeleit, mint Sam Fisher a Splinter Cell játékokban. Egyébként a négy játszható cím játékmenete közel azonos, az egyedüli kivétel a Re: Chain of Memories, amiben a valós idejű harcot a Square Enix lecserélte egy kártyaalapú játékra. Ennek során egy pakliból kell kiválasztani az akciót, amellyel Sora az ellenfelekkel akar szembe szállni. A dolog némi megszokást igényel, de behozza a játékba a stratégiai tervezés követelményét, mert minden egyes cselekedet egy lapba kerül, és ha ezek elfogynak, Sora semmit sem tud tenni. Szerencsére a pakli újratöltődik, de az is létfontosságú, hogy a fiú mindent megvizsgáljon, mert lapokat bárhol lehet találni, ezek pedig nem egyszer a továbbjutás kulcsát jelenthetik.

MOZIMÁNIA

Kingdom Hearts-gyűjtemény nem létezhet mozi nélkül, ami jelen esetben két darab, egyenként több órás filmet jelent. Az első a 358/2 Days nevet viseli, és egy kifejezetten érdekes, elgondolkodtató történetet mesél el létről, identitáskeresésről és önfeláldozásról. A Nintendo DS-re megjelent játékból átalakított mű azonban nem tökéletes: engem ugyan nem zavart, de a mozgóképeket szöveges állóképek szakítják meg, ráadásul ezek néhány másodperc után eltűnnek.

Ez azoknak nem jó hír, akik angolul nem olvasnak tökéletesen és gyorsan, és így lemaradhatnak fontos információkról.

A Kingdom Hearts egy igazán egyedi szerepjátékos élmény, amit mindenkinek érdemes bepótolnia.

A főellenségek között egyébként vannak könnyen legyőzhetők, fifikásak, és különösen idegesítőek is, például amikor Aquának a tükör szellemét kell legyőznie, hogy Hófehérke és a Herceg egymásra találjon. Az ellenfelek folyamatosan jönnek, Sorának nemcsak a szívtelenekkel, de más lényekkel is meg kell küzdenie. A harc egyébként az első részben a legidegesítőbb, mert a Kingdom Hearts Final Mix kamerakezelése egy az egyben megörökölte a PS2-es változatét: ez pedig egy picit zavaró 2017-ben. Technikai hibák ezenkívül egyébként nincsenek, a 60 fps remek játékélményt biztosít, ahogy a rengeteg minijáték és egyéb tennivaló is. Donald és Goofy hajójának, a Gummi Shipnek az irányítása egy külön lövöldözős játék, Traverse Townban képeslapokat kell megtalálni és postára adni, de a 101 kiskutya kiszabadítása és hazajuttatása is hosszan elnyúló feladat.

A filmben egyébként simán benne van a többszöri újranézés lehetősége, ahogy a Re: Codedben is, amely egy bonyolultabb történetet mutat be, a sorozattól megszokott magas színvonalon.

DEFINITÍV

Igen, az. Ez a Kingdom Hearts-pakk egy kötelező vétel azoknak, akik kiskorukban minden vasárnap a televízió előtt ültek, hogy láthassák a Disney mesedélutánját. Sok kérdésre választ ad: mik azok a szívtelenek, kik a Nobodyk, mi a Kingdom Hearts és az Organization XIII, és így tovább. Ezeknek az ismerete pedig létfontosságú a történet megértése szempontjából. Mi mást mondhatnék? Ha remek ár/érték arányban kerestek játékot, akkor 15 ezer forintért ez tökéletes cím lehet bárkinek az új epizód érkezéséig.

Nomura Tecuja április végén azt nyilatkozta, hogy a harmadik rész (még mindig) készül, ugyanakkor ebben az évben szándékában áll megmutatni a játékot. Az eddig kiadott trailerek és játékmenet-videók újfent egy remek program képét mutatják, amelynek premierjére ezen információk alapján legkorábban 2018-ban kerülhet sor. A Square Enixet ismerve addig még kiadja egy újabb csomagban a Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 + 2.8 Remixet. Túlzás lenne? Megfelelő áron egyáltalán nem.

CSONTOS LELKEK

Yo-kai Watch 2: Bony Spirits

[ÍRTA WILSON]

Habár az Egyesült Államok szó szerint hónapokkal az első epizód után kapta meg a folytatást, nekünk is csak egy évet kellett várunk arra, hogy Európába is megérkezzen a Level-5 Pokémon-riválisának folytatása – ismét vár a yo-kaiok furcsa, egyedi világa!

A déjá vu furcsa dolog, főleg, ha az ember fizet érte. És ha azt nézzük, hogy egy teljes áru, azaz több mint tízezer forintba kerülő játék esetében előre senki sem figyelmeztet erről, nemcsak hogy joggal húzhatjuk fel a szemöldökünket, de akár még az asztalt is csapkodhatjuk. A Yo-kai Watch 2 ugyanis egy olyan folytatás, amit célszerűbb lenne kiegészítőnek vagy újragondolásnak hívni, semmint a cím után csapni egy számot, újrafóliázni a tokot, aztán visszarakni a boltok polcaira, hogy a gyanútlan játékos vagy az egykori rajongó úgy pakolja a kosarába, hogy még nem tudja: már szinte mindent látott korábban.

SZELLEMIRTÓK

Igaz, ez mindössze az első pár órában igaz, a Yo-kai Watch 2 ugyanis pontosan úgy indul, ahogy elődje, és ez ezúttal nem csak szófordulat vagy túlzó hasonlat. Szó szerint pontosan ugyanazok a jelenetek, ugyanazok a főbb mozzanatok játszódnak le, mint tavaly áprilisban (mármint ha az európai megjelenést nézzük, Japánban 4 évvel ezelőtt indult a saga), azzal a különbséggel, hogy főhősünk ezúttal nem teljesen újonc. Ugyanaz a fiú/lány járja az álmos kisváros utcáit, csak épp egy kiadós amnéziával, miután egy éjszaka titokzatos yo-kaiok tűnnek fel, elrabolva az előző rész összes emlékét, így kényszerítve rá, hogy ismét felfedezzük a yo-kaiok létezését és az általuk színesebbé tett világot.

Hogy ez az amnéziás szál mennyire olcsó húzás, azt talán nem kell részletezni, ahogy azt sem, hogy mennyire lusta dolog ezt meglovagolva Springdale-t teljes egészében érintetlenül, ugyanúgy felkínálni fő helyszínnek. Aki az elődben 50-60 órát is eltöltött az alig páremeletes házak és a kisvárost körülvevő vidékies táj dzsungelében, az sajnos sok ásításra számíthat, és persze bosszúságra, hiszen ez nem több egy fénymásolatnál. Egy nagyon drágánál.

Idővel azonban szerencsére változik a helyzet, kinyílnak a világ kapui, térben és időben egyaránt. Egyrészt megnyílik több elképesztően hangulatos, Springdale-re köröket verő új, a japán vidék hangulatát és ismertetőjegyeit tökéletesen megragadó és ábrázoló terület, másrészt maga az idő is. A sztori egyik fontos eleme az időutazás, melynek révén a 60 évvel ezelőtti Springdale is elérhető, sőt még a Yo-kai óra eredethistóriája is kibontásra kerül. Így aki korábban már belezúgott a Level-5 varázslatos világába, most végre temérdek égető kérdésre választ kap. Ehhez azonban előbb át kell vergődni nem csupán a helyszínek monotonitásán, de a küldetésekén is, hiszen az előző részt megfertőző, botrányosan unalmas fetch questek nemcsak hogy visszatértek, de talán

ami a továbbra is egyedi harcrendszer fontosságát tekintve nem feltétlenül a legjobb dolog. A játékidő tetemes részét most is a yo-kaiokkal való csatározás, illetve a saját yo-kai állomány növelése teszi ki, a repertoár pedig ezúttal tényleg hatalmas: közel 200 új yo-kai fogható be, és még az elődhöz képest is őrültebb figurákba lehet belefutni, akik nemcsak saját képességekkel és személyiségekkel rendelkeznek, de temperamentummal is, ami szó szerint

Amennyiben ráuntál a pokémonokra, a yo-kaiok titokzatos világa még rejt számodra izgalmas meglepetéseket.

mintha több is lenne belőlük, mint valaha. Ez egészen addig égető problémát jelent, míg meg nem nyílik a teleportálás lehetősége. Addig ugyanis mindenhová sétálni kell, később pedig vonatozni, gyakorlatilag valós időben, állomásról állomásra, ami az első alkalommal még csodálatos, a másodikra hangulatos, de úgy a hetedik-nyolcadik környékén az ember már inkább elővesz a telefonját, és elkezd valami mást csinálni.

PROFESSZOROK

Például a Yo-kai Wikit kutatni, a Pokémonhoz hasonlóan ugyanis a Yo-kai Watch 2 is nagyon kevés érdemi információt hajlandó átadni címadó karaktereiről, a yo-kaiokról, kihat a harcokra. Befolyásolja a kezdeményezés sorrendjét, a sebzést, és tulajdonképpen mindent, ami csak számít, így minden eddiginél fontosabb a csapat tagjainak istápolása, és egy minden helyzetre felkészült brigád összerakása.

Az biztos, hogy lesz rá idő, a Yo-kai Watch 2 az elődjéhez hasonlóan iszonyatosan tartalmas szerepjáték, ami végre a multiplayer csaták lehetőségét is elhozta. Egy folytatástól azért ennél többet vártunk volna, de azt csak a teljesen új kontinensre költöző, brutális mennyiségű új yo-kai brigád fogja megadni – de nekünk, európai játékosoknak ez még minimum egy év távolságra van. ▣

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Level-5**

ÉRTÉKELÉS

A Yo-kai Watch 2 elődjéhez képest szinte semmit sem változott, de varázslatos hangulata, csodálatos helyszínei miatt azért fel lehet dolgozni az általa okozott csalódásokat.

TÁLALÁS:	**90%**
TARTALOM:	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

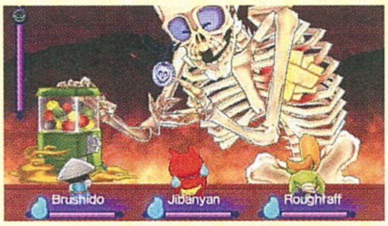
PRO

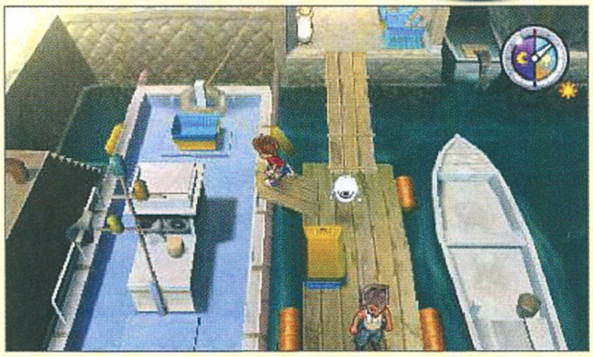
Csodálatos hangulat, igazi japán környezet, Yo-kai lore-ban gazdag történet

KONTRA

Újrahasznált főhelyszín, unalmas fetch questek, grindelős játékmenet és harcrendszer.

70%





TRABANTON SZÁLLNI ÉLVEZET

MARIO KART 8 DELUXE

[ÍRTA **WILSON**]

NEM KELLETT ÉVEKET VÁRNI A NINTENDO SWITCH KÖVETKEZŐ NAGY DOBÁSÁRA: EGY HÓNAPPAL A GÉP ÉS A TÖKÉLETES ZELDA-JÁTÉK MEGJELENÉSE UTÁN ÚJABB ÜTŐKÁRTYÁT HÚZOTT ELŐ A NINTENDO A KALAPBÓL. HA EDDIG HÚZTAD A GÉPVÁSÁRLÁST, ITT VAN MÉG EGY ÉRV A LISTA PRO RÉSZÉRE!

A várható üzleti eredményekről való jóslgatás nem éppen egy formabontó, sosem látott, különleges műfaj, de akad olyan magazin, amely újra és újra mellétalál, és valamiért mindig akkor, ha az alany a Nintendo vagy egy ahhoz köthető játék. Ennek fényében nehéz komolyan venni azt, aki a Mario Kart 8 eredeti változatáról 2014-ben képes volt megírni, hogy a franchise történetének legrosszabbul fogyó epizódja lesz, mikor annak switches változatának első eladásai alapján nemhogy megközelítőleg sem fogyott rosszul, de konkrétan az amerikai Switch-tulajdonosok közel fele már a legelső nap a kosarába rakta. Persze nem teljesen fair az ostorozás, hiszen azóta eltelt 3 év, a Switch pedig nem az a platform, ahol bővelkedni lehet a választási lehetőségekben, de azért ez is jól példázza azt, hogy a Nintendo tényleg bármiből aranyat és rengeteg pénzt tud csinálni – még ha csak egy szimpla újrakiadásról is van szó.

Mario és barátai még ennyi év után is élvezik a kartozást, ennek pedig mi is nagyon örülünk.

KELETI KÉNYELEM

A teljes igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy már jó előre kimondjuk: a Mario Kart 8 Deluxe több egy szimpla újrakiadásnál, még ha nagyvonalakban azért erről van szó. A csomag ugyanis az eredetileg hároméves, Wii U-ra kiadott Mario Kart 8-at tartalmazza, mindennel, amit az csak valaha tudott. Vagyis megkapjuk minden idők egyik legjobb kartos játékát, Marióstul, Peachestül, online multiplayerestül, ami önmagában is brutális mennyiségű tartalmat jelent, hiszen az MK8 túlzás nélkül a legjobban felszerelt Mario Kart-epizód, amit valaha csináltak, és cserébe még nagyon jól is néz ki. Egyértelműen a franchise csúcsa, amit fájóan kevesen tudtak csak átélni, nemes egyszerűséggel azért, mert a Wii U az egész világon orbitálisan nagyot bukott, az MK8 így nem kapta meg az őt megérdemlő sikert.

Eddig: az eladások nemcsak azt tükrözik, hogy a Switch-tulajoknak nincs választásuk, és kénytelenek azt a kosarukba rakni, amit nem Zeldának hívnak, de azt is, hogy a Mario Kart 8 Deluxe bizony egy egyszerűen kihagyhatatlan játék, különösen azért, mert a Nintendo a felturbózott változatot tényleg alaposan kicsinosította – nem a tálalással, hanem a döbbenetes mennyiségű tartalommal.

DELUXE ÉLMÉNY

Az első és legfontosabb, és egyértelműen a legnagyobb változtatás a Battle módot érinti, ami lényegében egyfajta deathmatch. Az eredetiben ezt érthetetlen módon a normál pályákon kellett volna élvezni, ami azt jelentette, hogy csak ritkán lehetett ellenfélbe futni, így élménynek nehezen volt nevezhető. A Deluxe-ban ezzel szemben végre arénákat kapunk, méghozzá rögtön nyolcat. Mindegyik az eredeti térképek tematikáját viszi tovább, csak most már a játékmód és a játékosok szolgálatában. A teljes kép érdekében fontos azonban tudni, hogy a Battle mód igazából egy esernyő, amely három szabályrendszert foglal magában. A Ballon Battle-ben a riválisok ballonjait kell kipukkasztani; a Renegade Roundupban két csapat van: olyan rablópandúr játék ez, ahol az egyik csapatnak el kell fognia a másikat. A Bob-omb Blast lényegében a ballonos rész kópiája, csak itt minden fegyver bomba – ezeket hajigálva kell a többieket elpusztítani, és ezáltal rengeteg pontot bezsebelni. A Coin Runnersben érméket kell gyűjteni, míg a Shine Thiefben egy Shine nevű tárgyat kell védelmezni. Mennyire jók ezek a játékmódok? Őszintén szólva annyira, hogy az ember utána nehezen vehető rá a hagyományos Mario Kart futamokra, egész egyszerűen azért, mert sokkal élvezetesebbek ezek a különleges multiplayer csaták, mint a sima versenyek. Ez leírva talán blaszfémiának hangozhat, de jobban belegondolva csak arról van szó, hogy a Nintendo mostanra rájött, miként lehet kiegészíteni a hagyományos Mario Kart élményt – a Deluxe-szal lényegében két teljesen különböző játékot kapunk egyetlen csomagban. Ez már önmagában is elég indok a vásárláshoz, de ha még azt is hozzávesszük, hogy még új karakterek is vannak, az Amiibo támogatás révén további extrákat lehet szerezni, valamint az online futamok stabilitási problémáival pedig egyszer és mindenkorra sikerült leszámolni, akkor bátran kijelenthetjük, hogy a Mario Kart 8 Deluxe nem csupán a legjobb Mario Kart-játék, amit valaha csináltak, de egyúttal a Switch gyenge kínálatának második legjobb darabja is – és nem csak azért, mert a Breath of the Wildon kívül egyetlen kiugróan jó, emlékezetes szoftver sincs a kínálatban, hanem mert a Nintendónál jobb játékfejlesztő a világon nem létezik.

Link színes lufikkal próbálja meghódítani Bowser szívét, aki viszont bombákkal viszonozza az elf kedvességét.

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**

FEJLESZTŐ **Nintendo**

ÉRTÉKELÉS

A Mario Kart 8 Deluxe a széria csúcsa, a Switch második legjobb játéka – egyszerűen nem lehet nem szuperlatívuszokban beszélni róla!

TÁLALÁS:	**90%**
TARTALOM:	**95%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**99%**

PRO

Temérdek új tartalom, plusz átdolgozott Battle Mode.

KONTRA

Még mindig friend code alapú a multiplayer.

95%

A teknőcök jogaival sajnos a Gombakirályságban sem foglalkozik senki.

MICSODA CSAPAT

MLB THE SHOW 17

[ÍRTA **WILSON**]

DOBOZOS FORMÁBAN UGYAN NEM KAPHATÓ, DE MÁR A MAGYAR PLAYSTATION STORE-BÓL IS ELÉRHETŐ A PATINÁS MLB-SZÉRIA LEGÚJABB EPIZÓDJA, A DEFINITÍV BASEBALLJÁTÉK, AMELY MEGPRÓBÁLJA AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK LEGNÉPSZERŰBB SPORTÁGÁT TÖKÉLETESEN FELDOLGOZNI.

„Csak egy kis emlékeztető, rajongók, mindjárt itt a 'Die-hard estének' a stadionban. Mindenki ingyen belépőt kap, aki már akkor élt, mikor az Indians bajnokságot nyert!" Hogy az idén 28 éves, A nagy csapat című film ezen jelenetére hányan emlékeznek, azt nem tudom, az viszont egészen biztos, hogy minden idők egyik legszórakoztatóbb sportvígjátéka tehet arról, hogy a baseball még a vasfüggöny árnyékában sem volt teljesen ismeretlen. Ugyanakkor tény, hogy a baseballról manapság a kontinens itteni részén csak annyit tudnak, hogy a játékosok a labdát ütik és dobják, néhányan pedig futnak is, mindezt egy látszólag végtelen hosszúságú meccs keretein belül. Pedig az Egyesült Államok nemzeti sportja ennél kicsit komplexebb. Ezt pedig remekül példázza az az MLB-sorozat, amely összetettségben sok szempontból még a Football Managert is porig tudja alázni.

AMERIKAI VIZEKEN

Az MLB a sportág számára olyan, mint a FIFA a focinak: egy évtizede fut, a piacon gyakorlatilag nincs riválisa, kizárólag Sony platformokra jelenik meg, és maga a Sony áll mögötte. Hogy ez a furcsa felállás – egy platformtulajdonos monopóliuma egy sportágban – miként alakult ki, nem annyira izgalmas, mint az a fejlődéstörténet, amit az MLB élt át az első, 06-os epizódtól kezdve napjainkig, az MLB 17-ig, amely minden szempontból mérföldkőnek számít. Hiszen tavaly sikerült szó szerint az alapoktól újraépíteni a keretet, amire a pontot a 17 teszi fel, gyakorlatilag egyetlen okból kifolyólag: ez már kizárólag csak PlayStation 4-re jelent meg, így nemcsak nem kellett a két testvérverzióval (PS3, PSV) foglalkozni, de kompromisszumokat sem kellett kötni a tálalás terén.

Ez már az első dobásnál és az első ütésnél látható, sőt leginkább érezhető, hiszen az új rész búcsút int az eddigi nem annyira hiteles fizikának, így a labda most már tényleg úgy viselkedik, ahogy kellene. Az eredmény? Sokkal kevesebb irreális, mérnöki pontossággal és szabályossággal kimért, teljesen merev labdamozgás, és sokkal több kiszámíthatatlanság, rengeteg csavar, kitérés, esés képében. Olyan ez, mintha a FIFA-ban éveken át szögletes lett volna a labda, és emiatt aztán sosem lehetett volna olyan szöglet- vagy szabadrúgást látni, ahol nem nyílegyenesen ment a kapu felé a laszti.

Persze mit sem érne mindez, ha nem lenne mögötte tartalom, és ha valamiben, hát ebben az MLB 17-nek tényleg nincsen párja.

ADATOK

KIADÓ
Sony Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
SIE San Diego Studio

ÉRTÉKELÉS

Az MLB The Show 17 egyértelműen a sorozat legjobb epizódja, és egyben a legjobb baseballjáték, amit valaha csináltak: látványos, extrémen tartalmas, és legalább annyira komplex, mint az igazi sportág.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Gyönyörű, kiválóak az animációk, dugig van tömve tartalommal.

KONTRA
Rettentő kevés a licencelt zene, és a MI-n még van mit csiszolni.

85%

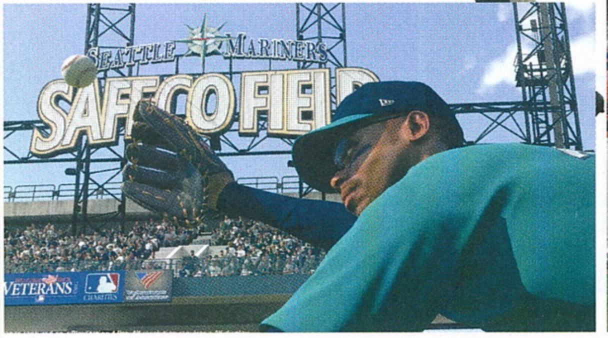
Végre egy olyan feldolgozás is megjelent, ami valóban hű a nagyszerű labdajátékhoz, ráadásul a minőségével sincs gond.

Ez nemcsak annak tudható be, hogy a SIE San Diego Studio tényleg dugig tömte tenni- és látnivalóval, hanem persze annak is, hogy a baseball önmagában is egy nagyon tartalmas, és ami fontosabb, egy nagyon hosszú dolog. Elvégre nincs még egy olyan bajnokság a Földön, ahol 162 meccset (!) kellene egyetlen szezonban lenyomni. Az itt Franchisenak hívott mód persze rengeteg időgyorsító funkciót kínál, beleértve a legtöbb tennivaló automatizálását vagy egész egyszerűen kihagyását, így nem kell heteket, hónapokat vesződni egyetlen szezonnal sem.

JENKIK

A legnagyobb fejlesztést mégsem ez, hanem a Road to the Show kapta, ami lényegében sztorimód: olyan mint a FIFA 17 „The Journey" része, vagy az NBA 2k-széria az elmúlt évek során erőltetett karrier története. Ezektől eltérően itt egyáltalán nem annyira kidolgozott a narráció, még csak megközelítőleg sem nevezhető filmszerűnek (bár megpróbálják dokumentumfilmeket idéző stílusban ábrázolni a komolyabb döntéshelyzeteket), cserébe viszont legalább olyan tartalmas, hiszen itt is a legalsó ligából kell feljutni a nagyok közé, folyamatosan bizonyítva a rátermettséget és a tudást.

A sort ezúttal is a Diamond Dynasty zárja, amely kiköpött mása a FIFA-féle Ultimate Teamnek: azaz itt is kártyák ábrázolják a játékosokat, és ezeket használva kell összedobni egy olyan ütős csapatot, amely fel tudja venni a kesztyűt a riválisokkal szemben. Sajnos komplett bajnokságot ezen módon nem lehet letudni, de még így is érdekes adaléka a fő tartalomnak. Az pedig túlzás nélkül makulátlan: igazán csak a tényleges baseballrajongók tudják értékelni, de az MLB 17 van annyira látványos, könnyen megtanulható, hogy önmagában is képes lehet új rajongókat szerezni ehhez a komplex sportághoz.



Ugyan színpad nincs, de beugrom közétek, srácok, csak aztán majd tartsatok meg, különben beégek a nézők előtt!

Hírek és bestseller játékok a
NINTENDO 3DS™-re
FIRE EMBLEM Echoes
- Shadows of Valentia -
LIMITÁLT KIADÁS
SOUNDS OF ECHOES ZENEI CD
KIFORDÍTHATÓ BORÍTÓ
CELICA amiibo
ALM amiibo
VALENTIA ARTBOOK (A4-ES MÉRET)
JÁTÉKKAZETTA
EXKLUZÍV PIXELES KITŰZŐK
Megjelenés 05.19.
Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia Limitált kiadás
YO-KAI WATCH 2: Bony Spirits
YO-KAI WATCH 2: Fleshy Souls
Mario Sports Superstars
Ever Oasis
Megjelenés 06.23.
Pokémon Sun
Pokémon Moon
Super Mario Maker for Nintendo 3DS
Monster Hunter Generations
amiibo
Zelda Bokoblin
Zelda Guardian
Zelda Link Archer
Zelda Link Rider
Zelda Zelda Fieldwork
30th Anniversary Classic Colours Mario
30th Anniversary Modern Colours Mario
Smash Lucas
Smash R.O.B. Famicom
Smash Roy
Smash Ryu
Ingyenesen letölthető demó
Ingyenesen letölthető demó
Nintendo
CONQUEST entertainment
www.nintendo.hu
NINTENDO 2DS
new NINTENDO 3DS XL
Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. ©2017
©2017 Nintendo

LÁTHATATLAN HŐSÖK

GUILDMASTERBŐL STÚDIÓVEZETŐ

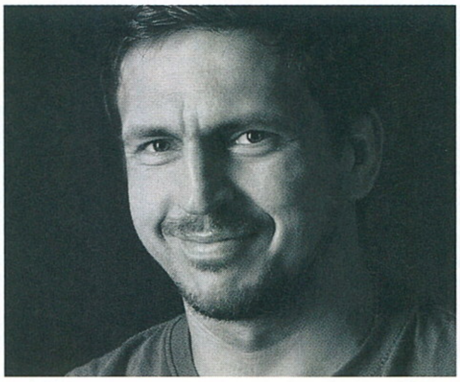
SOSINCS KÉSŐ AHHOZ, HOGY VALAKI A JÁTÉKIPART VÁLASSZA. PAVEL NAUMENKO, A NIVAL NEVŰ OROSZ CSAPAT STÚDIÓVEZETŐJE 36 ÉVESEN UGROTT BELE A DOLGOK SŰRŰJÉBE, RÁADÁSUL RÖGTÖN EGY ONLINE RTS PROJEKTJÉNEK IRÁNYÍTÁSÁT KAPTA MEG. VELE BESZÉLGETTÜNK STRATÉGIAI JÁTÉKOK JELENÉRŐL ÉS JÖVŐJÉRŐL, KARRIERRŐL ÉS ÉRINTŐLEGESEN A KÉSZÜLŐ BLITZKRIEG 3-RÓL.

[ÍRTA LQR]

Sorozatunk jelen részében rendhagyó módon most nem egy magyar fejlesztővel beszélgetünk az általa űzött mesterségről, hanem a Nival stúdióvezetőjét faggattuk, aki későn érkezőnek számít. Pavel Naumenko korábban fogyasztói termékekkel foglalkozott, de szerinte nincs minden veszve, ha előtte más iparban dolgoztunk. Azzal is felhívhatjuk magunkra a figyelmet, ha előtte guildmasterként bizonyítottunk, a lényeg, hogy szeressünk játszani.

Jelenleg a Nival stúdió- és projektvezetőjeként veszel részt a Blitzkrieg 3 című játék fejlesztésében, ami egy nagyon ígéretes RTS címnek tűnik. Mióta dolgozol a videojáték-iparban?
Közel egy éve dolgozom a játékfejlesztésben, és a Nival az első stúdió, ahol ezzel foglalkozhatok. És igen, a Blitzkrieg 3-hoz én is nagy reményeket fűzök: ez a második világháborús stratégia tényleg azoknak szól majd, akik nagyra tartják a stratéga mesterséget. A játékosok nemcsak történelmi kampányok során villanthatják meg képességeiket, de akár más játékosokkal vagy az általunk fejlesztett rendkívül kifinomult mesterséges intelligenciával is összecsaphatnak a különféle kompetitív módokban.

Mit csináltál, mielőtt a Nivalhoz kerültél? A LinkedIn-profilodon számos olyan korábbi pozícióról olvastam, amik főként marketinghez, saleshez, terjesztéshez kapcsolódtak. Miért döntöttél úgy, hogy a játékiparban folytatod tovább, és hogyan kerültél a céghez?



Mielőtt a Nivalnál kezdtem dolgozni, úgynevezett „hagyományos" kereskedelemmel foglalkoztam, főként fogyasztói termékekkel. A korábbi munkahelyeim közepes méretű vállalkozások és cégek voltak (itt már azért komoly pénzek forognak kockán), ennek hála rengeteg tapasztalatot szereztem különféle szerepekben. Eleinte ott volt a sales, a marketing, aztán megint a sales, és végül a menedzsment. Szerettem volna valami olyan pozíciót találni, ami jóval „nemzetközibb".

Mivel rájöttem, hogy a sales és marketing területén nehéz külföldre exportálni a tudásomat, úgy döntöttem, másik területben kell elkezdenem

gondolkodni. Szeretem a számítógépeket, az informatikát, a videojátékokat – úgy gondoltam, miért ne válasszam akkor utóbbit?

Őszintén szólva még azt sem volt egyszerű elérni, hogy behívjanak az interjúkra. Hiába nyűgözték le a videojátékokkal foglalkozó cégeket a képességeim és korábbi tapasztalataim, kifogásolták, hogy nem dolgoztam még játékfejlesztésben.

A Nivalnál kapott állásomat annak köszönhetem, hogy rengeteget (több mint 7000 órát) játszottam az egyik olyan MMORPG-vel, ami a cégünké. Ez volt a legerősebb előnyöm – rengeteget játszom, ráadásul egy meglehetősen nagy klánt is vezettem, véleményvezér voltam. A saját kasztomban pedig a legjobb játékosok közé tartoztam – szóval, azért na, nem voltam teljesen zöldfülű! Végül sikerült megállapodnunk, és itt kötöttem ki.

Mennyit sikerült átemelni a korábbi pozícióidban szerzett tudásból?

Meglepően sokat. Körülbelül a tudásom 80 százalékát találtam hasznosíthatónak és értékesnek. A videojáték-iparban is főként emberekről és különféle feladatok kezeléséről szól ez a munka. A terjesztés és a sales viszont sokban különbözik attól, amit a fogyasztói termékekkel csináltunk. A legnagyobb különbséget a marketing terén és a befektetésalapú üzleti modellben látom.

Mit csinálsz egy átlagos napodon? Milyen feladatokat kell ellátnod stúdióvezetőként?

Az elsődleges feladatom, hogy erős csapatot építsek. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy sok időt fordítok rendszeres belsős kommunikációra és coachingra. Én interjúztatom azokat is, akik a céghez jelentkeznek. Másodrészt a hatékonysággal kell foglalkoznom, produkciós, illetve sales és marketing téren is. Szóval követem a produkciós folyamatot, vezetem a működést, ami több kisebb feladatot takar: a feladatok elosztásától kezdve a szerződések ellenőrzéséig, vagy például az ilyenfajta interjúkérdésekre való válaszolást.

Mi a kedvenc, illetve legkevésbé kedvelt része a munkádnak?

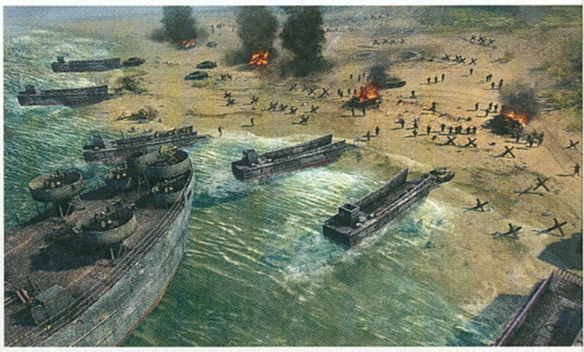
A legjobban a rutinfeladatokat szeretem: átnézni a közösségi platformokat, gyűjteni a felhasználók visszajelzéseit. A legrosszabb rész meg a papírmunka, például a szerződések kezelése. Na, az borzasztóan unalmas.

Mennyi idős vagy, és mivel töltöd a szabadidőd?

37 éves házas férfi vagyok, ezzel az életkorral pedig a Nival legidősebb öt százalékába tartozom. Szórakoztató olyanokkal együtt dolgozni, akik feleannyi idősek, mint én. Szeretek olvasni, filmeket nézni és játszani. Rengeteget utazom, már 35 országban jártam.

OROSZORSZÁG LEGNAGYOBB STRATÉGÁI

A Nival Interactive nevű orosz játékcéget Szergej Orlovszkij alapította 1996-ban, több mint 20 évvel ezelőtt, és jelenleg is ő is a cég vezetője. Bár a cég székhelye Szentpétervárott van, összesen négy fejlesztői stúdiójuk van, egy-egy Floridában, Ukrajnában, Minszkben és Belorussziában. Főleg jól sikerült stratégiai játékaikról lettek híresek viszonylag rövid időn belül, legismertebb címeik a Rage of Mages, a Blitzkrieg-sorozat és az Etherlords I-II. A Ubisoft által kiadott Heroes of Might and Magic V alapjátékot, valamint hozzáfűződő két add-ont is ők fejlesztették. 2005 óta jelentetik meg saját kiadásban szoftvereiket, de később több felvásárláson, valamint szétváláson is keresztülment a cég. A Nival jelenleg PC-s és mobilos projekteken dolgozik. 2011-ben jelent meg a Prme World és a King's Bounty: Legions. Két évvel később a cég nagy összegű tőkeinjekciót kapott, sok pénzt szereznek befektetőkön keresztül. Jelenleg a Blitzkrieg 3 című stratégián dolgoznak, ami a Steamen érhető el a korai hozzáférés programon keresztül.



Mennyire van hatással magára az elkészült játékra a stúdióvezető munkája? Fontos, hogy te is játékos legyél, ha ezt a szerepet szeretnéd betölteni?
Nem olyan sokat, mint azt gondolnánk. Normális esetben, ha adott egy erős csapat, ők elkészítik a játékot. A legtöbbet a vezető játékdizájner és a producer véleménye számít, de persze a többiek munkája is épp ennyire fontos.

A kérdésed második részére válaszolva: abszolút kiemelt fontosságúnak tartom. Úgy gondolom, hogy talán csak a programozók tudnak úgy sikeresen dolgozni ebben az iparban, hogy egyáltalán nem játszanak, de még ebben sem vagyok biztos.

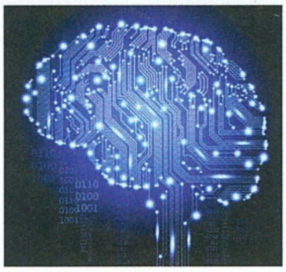
Hányan dolgoznak alattad a Blitzkrieg 3 projektben?
Körülbelül 40 ember.

A Blitzkrieg 3 fejlesztése már több éve kezdődött, a megjelenés is csúszik. Te 2016 óta dolgozol a cégnél. Mennyire volt nehéz mindennek a közepébe belecsöppenni?
Valójában hatalmas mázlim volt, mert lehetőségem volt lépésről lépésre belefolyni a dolgokba. Eleinte gyakran ültem mindig más székében, hogy jobban megérthessem a csapat különböző tagjainak munkáját és szerepét. Nagyot hazudnék, ha azt mondanám, nem hibáztam többször is, de kijelenthetem, hogy hat hónap elég arra, hogy megtanuld a dolgokat, ha nagyon szeretnéd. Rengeteget segítettek nekem a menedzsmentben szerzett korábbi tapasztalataim. Ha van 3-4 ember, akivel együtt tudtok dolgozni egy problémán, rögtön egyszerűbb a helyzet.

A Blitzkrieg 3-mal kapcsolatban az egyik legizgalmasabb dolog a neurális hálózaton alapuló mesterséges intelligencia alkalmazása, amit Borisnak neveztetek el. Miként sikerült kiképezni Borist? Én úgy tudom, hogy ez a technika rendkívül idő- és erőforrás igényes.
Legelőször is azt érdemes tudni Borisról, hogy úgy működik, ahogy előtte semelyik másik gép a videojátékokban. Ugyanazokat az információkat éri el, amiket a játékos, és mégis a legjobb szinteken játszik. Először is össze kellett állítanunk egy belsős adatbázist, ami alapján az algoritmus elkezdhetett tanulni, próbálkozni, és ezáltal egyre inkább jobbá válni.

Jelenleg PvP és PvAI meccsek visszajátszásait jelenti ez az adathalmaz, amiből Boris tanulni tud. A legnagyobb kihívást az jelentette, hogy készítenünk kellett egy belsős dataset-generáló rendszert, mivel a játék rendkívül összetett, és a szimulációk feldolgozása erőforrás-igényes.

DE MI IS AZ A NEURÁLIS HÁLÓ?



A mesterséges neurális hálózat az emberi agy működését utánozó gép/program. Széles körben használják azokat többféle feladat megoldására: leginkább karakter- vagy képfelismerésre, adatbányászatra, beszédfelismerésre, de akár egy játékot, mondjuk a sakkot vagy a gót is meg lehet nekik tanítani.

Agyunk működésének alapegysége a neuron, ami képes a rajta átérkező ingereket feldolgozva újabb ingereket kiváltani a többi olyan neuronból, amikhez kötődik. Egy mesterségesen előállított neurális háló is ilyen kis mesterséges neuronokból áll össze, és agyunkhoz hasonlóan képes dolgokat megtanulni. Ezeket a rendszereket nem beprogramozzák, hanem tanítják. A neurális hálóba először is rengeteg adatot kell betáplálni, egy képfelismerő esetében például referenciafotók teszik ki az adatbázist. A tanítás során ezen adatok alapján tanul meg egy folyamatot modellezni a neurális háló, képes a mögöttes tartalom felismerésére, előrejelzésére. A bemenő adatokat összehasonlítja az elvárt eredménnyel, így képes összefüggéseket felfedezni. A Google DeepMind nevű algoritmusát gyakran tanítják játékokkal, mostanában Starcraft 2-re. Ez nekünk, játékosoknak azért jó, mert a jövőben olyan MI-kel harcolhatunk, amelyek sokkal kifinomultabbak.

Egy online játék fejlesztése meglehetősen összetett feladat. Miben különbözik ez projektmenedzsment terén egy single player játéktól?
Meg kell osztani a figyelmet. Nemcsak magáért a játék minőségéért kell felelni, de ott vannak még a szerverek, a klaszterek, az adatbázisok, és minden olyan fontos dolog, amit könnyen alulbecsülhetünk, holott a rendes működés alapvető részei.
A fejlesztési részébe engem nem vonnak be igazán. Az online egyben azt is jelenti, hogy hosszú távra kell előre tervezned és gondolkodnod. Szerintem ezek lehetnek a főbb különbségek.

Mit gondolsz, a neurális hálózatok alkalmazása képes lehet megújítani a stratégia műfaját? Mi az RTS jövője?
Megfogja, ebben 100 százalékig biztos vagyok. A játékosok olyan ellenfelet szeretnének, akinek valóban vannak ötletei és létezik saját viselkedése, nem pedig egy olyat, ami csak szkriptekből és szcenáriókból áll. A cég mindig is akart egy online RTS-t készíteni. Mivel ez a műfaj gyakorlatilag nem is létezik, ezért sokat kellett kísérleteznünk.
A Blitzkrieg 3 készítése alatt rengeteget dolgoztunk nem hagyományos RTS megközelítéseken és módokon. Végül felismertük, hogy egy erős számítógépes ellenfél az, amire tényleg nagy szükség lehet egy ilyen jellegű online stratégiában.

Hogyan jellemeznéd az orosz videojáték-fejlesztést? Az oroszokat leginkább remek stratégiai játékaikról ismerjük.
Az orosz játékfejlesztés története régre nyúlik vissza, rengeteg jó cégünk és játékunk van. A Nival például már több mint 20 éve stratégiai játékokat készít, és sok exdolgozónk folytatja más cégeknél a fejlesztést. Épp ezért merem kijelenteni azt, hogy nálunk van egy erős „stratégiai iskola".

Az elmúlt évtizedben sokat változott az ipar. Az RTS játékok talán már nem is annyira népszerűek, mint egykor (legalábbis Magyarországon). A Nival még mindig független stúdióként tud megélni a zsánerből. Mi a titkotok?
Szerintem nincsen semmilyen különösebb titok. Csak tedd azt, amit a követőid várnak tőled, vegyítsd a saját megfigyeléseiddel, és végezd jól a munkád. A Blitzkrieg 3 a játékos közösség aktív részvételével készül (jelenleg Early Accessben férhető hozzá). Nagyon érdekes látni, hogyan változik a fejlesztés során egy-egy játékos véleménye a dolgokról. Tavaly a pozitív visszajelzések 17 százalékát kaptuk meg, a többi 75 százalékot pedig idén. A játék összértékelése folyamatosan nő a Steamen. Ezért sem hagyhatjuk cserben a játékosainkat.

Köszönjük az interjút!

VÉGTELEN HÁBORÚ ÉS PÉNZNYOMDA

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR

[IRTA **BULLSEYE**] **A kétezres évek elején még tombolt az RTS láz, és bár a Warhammer univerzumai táblás játékként indultak, a WH40K és a valós idejű stratégia tökéletes párosnak tűnt – nem véletlen, hogy a sorozat legújabb tagját annyian és annyira várták.**

Emlékeim szerint a Star Trek volt az a tipikus sorozat, amelynek minden egyes generációjánál elindult egy óriási felháborodás-hullám az előző változat rajongói között, amiért az alkotók változtatni mertek a bevált felépítésen és kerettörténeten, ezzel egyértelműen a franchise azonnali halálát okozva. Hasonló a helyzet a Dawn of Warral is. Az első rész klasszikus RTS volt, amelyet sok fanyalgás ért, hogy nem újítja meg a műfajt. A folytatásának, ezek után talán nem is meglepő módon éppen azt rótták fel jó páran, hogy túlságosan is eltér az eredetitől, így taktikai irányba mozdulva. A most megjelenő harmadik (valójában sokadik, de erről majd később) rész kapcsán pedig – ahogy hallom – a panaszkodók éppen azon vitáznak, hogy RTS vagy MOBA eretnekséggel állnak-e szemben. Ilyen zavaros időkben jó visszatérni az alapokhoz, azaz a legelső részhez, ami legalább fixen és biztosan RTS.

MINDEN HÉTEN WAAAAGH

A történet kezdetén az élet a szokásos medrében halad a WH40K univerzumában. Az ég kék, a víz nedves, a dicsőséges Birodalmi Gárda pedig már megint képtelen megfelelően ellátni a feladatát. Ezúttal a Tartarus (a görög-római pokol, jó ómen) bolygót elárasztó orkok bizonyulnak számukra túl nagy falatnak, ami miatt végül egy űrgárdista rendház, a Blood Ravens kénytelen beavatkozni, Gabriel Angelos vezetésével. És ugyan az ork gombafertőzést elég hatékonyan kezelik hozzáértő irányításunknak köszönhetően, de idővel kiderül, hogy a szálakat a háttérből a Káosz erői mozgatják. Emiatt aztán felbukkannak az Eldák is, akik akár szövetségeseinkké is válhatnának, ha nem lennének olyan tenyérbe mászóan önteltek, ráadásul xenók is, akiket ugye kellemes kötelességünk kiirtani.

Tény és való, a Dawn of War története nem bővelkedik igazán meglepő fordulatokban (vagy hihetetlenül részletes jellemábrázolásban), de teljesíti a WH40K alapkövetelményét, azaz okot ad a folyamatos harcra minden más faj ellen. Ráadásul a legtöbb hasonló játéktól eltérően a Relic nem a meglévő közismert vagy kisebb rendházak közül választott, hanem sajátot hozott létre, ami azóta, a sikerre való tekintettel bekerült a WH40K kánonba.

Micsoda modell, micsoda formák!! És valóban, annakidején egy ilyen karakternek úgy örültünk, mint egy Playboy-nyuszi látványának... hiába, no, változnak az idők.

> **HONNAN SZEREZHETEM BE?**
>
> **A Dawn of War – Game of the Year Edition változata jelenleg is kapható a Steamen, 13 eurós (kb. 4000 Ft) áron. A PC Guru Webshopban ugyanakkor 800 Ft-ért választható a DoW: Master Collection, a 17/01-es Guruhoz.**

A ZEN ÉS A FAJIRTÁS MŰVÉSZETE

A klasszikus RTS recept némileg fejlesztett változatát használhatjuk erre a nemes célra. Gyalogságunkkal el kell foglalnunk a térképen elszórt stratégiai pontokat, amikre ha az építő egységekkel felhúzunk egy megfigyelőállást, szépen elkezd csordogálni az erőforrás. Ebből bővíthetjük a megfigyelő posztot, a bázisunkat és egységeinket, így ezek a pontok lesznek az ütközőzónák, amiket érdemes komolyan bevédeni, mind rögzített állásokkal, mind seregünkkel – lehetőleg a közeli fedezékben, helyben maradásra állítva. Amennyiben nem kell sietnünk, a pontok többségét elfoglalva megvárhatjuk, amíg az erőforrások terén fellépő előny és a hiábavalóan támadó ellenség veszteségei lehetőséget adnak egy elsöprő támadásra.

A teljesen hagyományos (építünk sok tankot, oszt' támadás!) megoldásnál azért nagyobb mélységet ad, hogy egységeinket, különösen a gyalogság egy részét elég komolyan feladatra szabhatjuk extra nehézfegyverzettel. Valamint az is, hogy viszonylag kevés és drága járművet kapunk csak, így a hangsúly szinte végig a bakákon marad – végtére is az univerzum legismertebb egységei az Űrgárdisták. Ennek megfelelően végre nem kell feláldozandóként kezelnünk katonáinkat: újabb csatatestvéreket hívhatunk harcba az egységek veszteségeinek pótlására, sőt idővel akár gyógyítót is rendelhetünk a csapathoz. A fejlesztések több lépcsőben nyithatók meg, és a legmagasabb szinthez általában szükség van egy relikvia pont elfoglalására és megtartására is. Mivel ez a feltétele a terminátor szakaszok megjelenésének, nagyon is megéri a fáradságot.

A játék elején bemutatkozó hősök sem csak a történetet gördítik előre, de a csatákban is részt vesznek. Már

Szélesvásznú mészárlás

A Dawn of War (és a Winter Assault) még nem ismeri a 16:9 képarányt, ami nemcsak esztétikai, de taktikai hátrányt is jelent, így érdemes modern felbontásra kényszeríteni. Az ehhez szükséges teendők kissé bonyolultnak tűnnek, de valójában könnyen végrehajthatóak, csak egy Hexeditort kell szereznünk (például a Notebook++ kiegészítőjét a Sourceforge-ról).

A program könyvtárában (alapesetben C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Dawn of War Gold) keressük meg a Local.ini fájlt, és sima szerkesztővel írjuk át a screenheight és screenwidth értéket nekünk tetszőre (pl. 1080, 1920).

A Hexeditorban nyissuk meg a W40k.exe-t (Winter Assaulthoz W40kWA.exe), keressünk rá az ABAAAA3F értékre és írjuk át 398EE33F-re 16:9-es monitorhoz, vagy CCCCCD3F-re 16:10 arányhoz, majd mentsük el a változtatásokat. Ugyanezt tegyük meg a Platform.dll és spDx9.dll fájlokkal, valamint az UserInterface.dll-ben mindkét helyen.

kezdetben is különösen erős harcos mindegyikük, de fegyverzetük javításával és képességeik bővítésével egyszemélyes sereggé formázhatjuk őket.

ORKOK ÁLTAL SZÉPNEK MONDOTT

A DoW több szempontból is szerencsés. Egy RTS-nek nem a szépség a legfontosabb jellemzője, főleg, mivel már egyjátékos módban sem nem nagyon van idő a látványban gyönyörködni. A maguk idejében kellemesen részletes 3D-s modellek pedig jól ellátják a feladatukat még ma is (a lövések is elég látványosak), amíg nem próbálunk Total War-osan belenagyítani a harc sűrűjébe. Inkább csak a régies felbontás jelenthet problémát, de arra van gyógyír a közeli szövegdobozban. Ráadásul modern számítógépeken az egekbe növelhető a megmaradó holttestek száma, és lássuk be, ennél jobban kevés dolog emeli a WH40K életérzést.

Kellemetlenebb a helyzet az átvezető animációkban, amikor a játék motorjával készült párbeszédekkel halad előre a történet. Emlékeim szerint ez már a megjelenésekor sem nyűgözte le a többséget. A kissé elnagyolt textúrák még nem jelentenek gondot, de a szörnyű szájszinkron és a robotszerű mozgás inkább vígjátékba, mint háborús drámába illik.

A grafikánál – szerintem – sokkal fontosabb a játék kezelése és felhasználói felülete. Ezen is meglátszik a kor, de az RTS UI-t elég jól kitalálták annakidején, és a DoW sem tér el tőle igazán, így jól átlátható marad, egyedül talán a minitérkép körüli ikonok lehetnek kissé furcsák. A kezelés hasonlóan régies, azaz megszokható, de néha kissé kellemetlen, és megváltoztatni sajnos nem lehet a programból, sőt a keydefaults.lua átírása sem mindig segít. Mindez azonban csak apróság, különösen egy évtizedes játék esetében. Az egyetlen komoly kellemetlenség, hogy az Alt+Tab-ot rosszul viseli a program, ezért érdemes gyakran menteni, ha rászoktunk, hogy azonnal kiváltunk egy levél- vagy üzenetértesítés hallatán.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Relic Entertainment

MEGJELENÉS ÉVE
2004

MŰFAJ
RTS

MULTI
van

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék komolyabb gond nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

FOLYT. KÖV.

A DoW hatalmas sikert aratott, méghozzá megérdemelten. Egy évvel a megjelenése után érkezett a Winter Assault kiegészítő, amely a Birodalmi Gárda frakciót hozta el, valamint két új, az eredeti játékhoz nem kapcsolódó hadjáratot, így a rend mellett immár a káoszt is győzelemre vihettük a csekély számú, de meglehetősen hosszú tandemküldetésben.

Kicsivel több, mint egy év kellett a következő, immár önálló kiegészítőhöz. A Dark Crusade csatába hívta az űr-élőhalott Nekron birodalmat, valamint a japános-robotos Taut. Hagyományos hadjárat viszont ez alkalommal már nem jutott, csupán a választott csoportra szabott bevezető, valamint egy stratégiai térkép, amin körökre osztva lépkedve, területet foglalva és fejlődve sorra legyőzhettünk mindenki mást egy-egy újabb, ránk szabott videóért – no meg a dicsőségért.

A Games Workshopban valaki úgy érezhette, az Űrgárdisták nem eléggé fanatikus gyilkológépek, ezért megalkotta a Csatanővéreket. Velük és a Sötét Eldákkal bővült kilencatagúra a frakció kínálat (vagy százórányi elfoglaltságot biztosítva a maximalistáknak) a végső kiegészítőben, a Soulstormban, 2008-ban, ami a Dark Crusade megoldásait fejlesztette tovább.

Az eredeti történetet pedig a „divatosan" három részre bontott második rész göngyölítette tovább 2009-től, aminek utolsó része már tucatnyi DLC-t is kapott a többjátékos meccsekhez. Ezek után kicsit félve várom a Dawn of War III-t, mivel az eredetileg szegényes frakció kínálat sok-sok jövőbeli DLC-t sejtet. Ugyanakkor persze nagyon is érdekel, hogy az eddigi stílusváltások után most a stratégiai-taktikai-MOBA háromszögben pontosan hova esik a játék (ezt tesztünkből tudhatod meg a 24. oldalon). Felkészülésképpen vagy egy leértékelésre várva viszont mindenkinek érdemes belenézni a történet kezdetébe, mert jól összerakott, hangulatos, klasszikus RTS; és mondjuk kiemelten a Soulstormba, aminek a területfoglalós rendszere több tucat órányi vérfürdőt kínál.

Grafika ide, átvezetők oda, a Dawn of War a mai napig nagyszerű stratégia, ráadásul a Warhammer univerzumát is ügyesen építi a zsánerbe.

85%

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA **BÖJTI**] **A megjelenések számával ezúttal nem volt gond, sőt pótolni is sikerült március végéről, mivel az előző hónapban ugye kevesebb hellyel gazdálkodhattam. Más kérdés, hogy kicsit csalódást keltő hónap volt ez, hiszen a Zordix nagyon várt versenyjátéka, a Frozenbyte visszatérése, sőt a csigamacska főszereplésével készült Rain World sem igazán hozta az elvárt minőséget. Emellett azonban volt lehetőségem retrózni (a Double Dragon után újabb nagy klasszikus folytatása került fel a Steam kínálatába), hogy végül egy interaktív filmes élménnyel is gazdagabb legyek. A változatosságra tehát nincs panasz, nagy eséllyel te is találsz valami számodra kedves csemegét.**

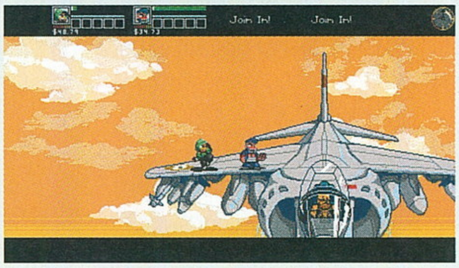
River City Ransom: Underground

FEJLESZTŐ: CONATUS CREATIVE INC. - MEGJELENÉS: 2017.02.28. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

2017 – az esztendő, amikor több évtizedes játékok folytatásai jelennek meg, a külső terén minimális eltéréssel. Akár ez is lehetne az aktuális év jelmondata, legalábbis ha a január végén kiadott Double Dragon IV-re gondolunk, ha pedig már eszünkbe jutott az Arc System Works múltidézése, nem is kell olyan messzire mennünk az Underground felfedezéséhez, hiszen a kiadó ennél a produkciónál is közreműködött, sőt még a stílus is hasonló.

Legyünk őszinték, 1989 nem éppen tegnap volt, ha a legelső megjelenést nézzük. De ha azt vesszük alapul, hogy Európába csak 1992-ben jutott el a NES-re kiadott River City Ransom (vagy Street Gangs – amit mindig kevertem az egyébként zseniális Gang Wars játéktermi automatával), akkor is el kell ismerni, hogy pár generáció felnőtt azóta, hogy a játék boltokba került. Mindez egyébként abszolút nem zavaró, de ha egy mai kissrác megkérdezné, hogy miért is néz ki egy 20 eurós program pontosan úgy, mint 28 évvel ezelőtti őse, akkor nehezen adnék rá értelmes magyarázatot. Már persze a nosztalgián és hagyományőrzésen túl. És talán pont ez a lényeg, hogy a Conatus Creative alkotói lecsapjanak a bunyós klasszikusok kedvelőinek fétisére, arra a megmagyarázhatatlan szerelemre, ami a kétdimenziós pixelverekedésekkel szemben lángol fel. Nagy öröm egyébként, hogy a játékosok immáron akár négyen is beszállhatnak a hirigbe, offline és online egyaránt társakat fogadhatnak maguk mellé, karakterekből és fejlesztésekből pedig van bőven, ahogyan pályából és ellenfélből is, így a változatosság kapcsán senki sem panaszkodhat. Már persze a stílusi megkötések mellett, elvégre hiába a száznál is több helyszín, a több mint negyven megnyitható karakter, és néhány ötletes játékmechanikai megoldás (mint mondjuk a zeldás totemépítés, amikor mindenki rááll valakire), ha az alapok a régiek. Éppen ezért a nagyjából 10 órás nonstop püfölde tényleg inkább csak a stílus szerelmeseihez szól, ők viszont minden hiányossága és hibája mellett is értékelni fogják a klasszikus visszatérését. Elvégre a recept tökéletesen működik, főleg ha offline sikerül nekiállni a bunyónak, a külcsín és a tartalom pedig egyaránt szeretnivaló, már ha valaki nem kap hidegrázást a pixeles és régies megoldásoktól. Vigyázat, rétegjáték, nem is olcsó árfekvésben, de ha a képek megtetszettek, imádni fogod a teljes produkciót is.

80%



Has-Been Heroes

FEJLESZTŐ: FROZENBYTE - MEGJELENÉS: 2017.03.28. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Bár a Trine-sorozat szép volt, jó volt, szinte mindenki szerette, azért ideje volt új irányokba nyitni, amit a fejlesztő Frozenbyte meg is lépett. Ennek az első fázisa volt a tavaly májusban megjelent Shadwen (éppen ebben a rovatban debütált), a második pedig a március végén napvilágot látott Has-Been Heroes. És míg a csapat egy éve a külső nézetes lopakodós játékok világát fedezte fel, ezúttal a roguelike stratégiai akció ingoványos talajára lépett.

Hogy tessék? Mit tetszik? Roguelike stratégiai akció? Az micsoda? És a kérdés abszolút jogos, elvégre kevés hasonszőrű próbálkozás született, ami egyfelől jó pont az ósdi lovagok esetében, más kérdés viszont, hogy talán azért sincs erőltetve a zsáner, mert nem működik igazán jól és olajozottan. Mindez mondjuk, elsőre nem annyira jön át, a felütés vicces a nagy hősökkel, akik ezúttal hercegnőket kísérgetnek az iskolába, majd mindenki meghal, hogy misztikum és varázslatok közepette újrakezdjék a kalandot. Újra és újra, mígnem össze nem jön a pálya, az aktuális főellenfél, majd pedig a következő helyszín. A játékmenet pedig legalább annyira jópofa és üdítő (első látásra), mint a kezdés. Három sávban haladnak előre a karakterek, mindegyiknek van támadása és pár extrája, méghozzá cooldown idővel, avagy mindennek „le kell hűlnie" az újabb nekiveselkedés előtt, és mivel az ellenfelek nem minden esetben állnak meg, ez azt jelenti, hogy taktikázni kell. Erősítő varázslatot az egyik harcosnak, robbanást és tüzet a közelbe merészkedő szörnyetegeknek, sőt utóbbiakat nem elég egyszer megcsapni, az ellenállásukat is meg kell szüntetni, amihez bizony többször is sebezni kell. Így ott az opció a hősök megcserélésének, szabadon futtatva őket a három sáv valamelyikén – tehát egyikük lecsapja a felső sáv csontvázának védelmét, majd helyet cserél az alsó sáv karakterével, aki megöli a védtelenül maradt csontit, miközben a középső ösvényen haladó harcos egy másik lényt támad és így tovább. Közben lehet vásárolgatni a térképen haladás közben (ez sem a megszokott módon zajlik, pontokat kell kijelölni, hátrafelé pedig veszélyes megindulni), ládákat nyitogatni, kulcsokat és varázslatokat, egyéb extrákat vásárolgatni, ha pedig a hősöknek annyi, jöhet az újabb kör, a már megszerzett javakkal. Hogy mi a probléma? Egyrészt egysíkú az eredmény (dizájn terén is), másrészt csaló az ellenfél, ami alapvetően rontja az összképet, pedig az ötletben bőven volt potenciál.

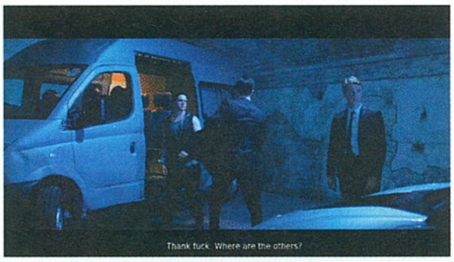
60%

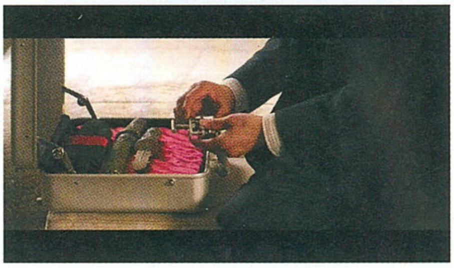
Late Shift

FEJLESZTŐ: CTRLMOVIE - **MEGJELENÉS:** 2017.04.18. - **ÁR:** 13 EURÓ (KB. 4100 FT)

Szeretted régen az egy időben rendkívül népszerű FMV játékokat? Hiányolod a régi jó élőszereplős programokat, amiknél minimális befolyással terelhetted a történetet egy vagy több előre meghatározott irányba? Bár az évtizedek során a lövöldözős és akcióorientált videoalapú játékok a történetmesélős, abszolút filmszerű utat választották, a palettát színesítve hála az égnek vissza-visszatérnek, hogy interaktív módon szórakozhassunk.

Tavaly a The Bunker került így a rovatba, a Green Man Gaming támogatását élvező Wales Interactive pedig láthatóan annyira élvezte a dolgot, hogy egy másik projektet is a szárnyai alá vett. A lényegi munkát ugyan a CtrlMovie vitte el a hátán, mint filmes csapat, a háttérben mégis ismét a Wales brigádja áll, hiszen noha a Late Shift interaktív film, azért játékként is definiálható. Ugyanis egy krimiről van szó, aminél rendre választási lehetőségek bukkannak fel, a „játékos" pedig a számára legmegfelelőbb opcióra bök, hogy a sztori ennek megfelelően haladjon tovább. És mivel a történet egészen érdekes és izgalmas, sőt a színészek is jók, bőven megéri átklikkelgetni a 60-90 perces eseménysort, pláne annak tükrében, hogy összesen hét befejezés érhető el a több mint száz választási opció segítségével. Persze nem mindegyik állítja tetejére régebbi döntéseink eredményeit, de több a befolyásunk a végeredményre, mint azt gondolnánk, és egészen kemény lezárás is lehetséges a fiatalos, pergős bűnügyi eset végén. A középpontban egy fiatal srác áll, aki az éjjeli munkával (mélygarázsban őrködik és kezeli a kulcsokat) egy rémálom közepén találja magát, illetve egy kisebb csapat bűnöző fogságában, akik egy kínai ereklyét fújnak meg. Persze nem egyszerű a helyzet, igazi nehézfiúk is bekerülnek a képbe, így a döntéseknek hála akár kifejezetten csúnya helyzetek is kialakulhatnak. Maga a rendezés rendben van, a fényképezés pedig kifejezetten szép, mindemellett a színészek is megdolgoztak a pénzükért, az meg már más kérdés, hogy a karakterek maguk elég sablonosak, és egyes választások sem mindenképpen fejtik ki hatásukat a kapcsolatokra. Hála az égnek a program nem drága, a különböző befejezések miatt 4-5 órát is elüthetünk vele, de inkább az interaktív filmek rajongóinak javasolt, játékként már nem állja meg a helyét.





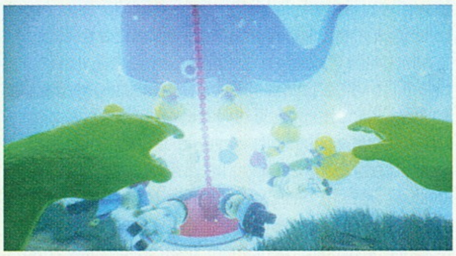
78%

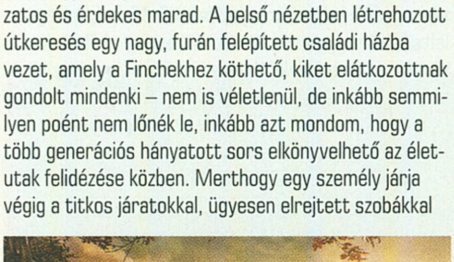
What Remains of Edith Finch

FEJLESZTŐ: GIANT SPARROW - **MEGJELENÉS:** 2017.04.25. - **ÁR:** 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Már éppen kezdtem volna kifejezetten csalódottá válni a rovat felhozatalát illetően (na jó, nem rossz a kínálat, csak éppen igazán kiemelkedő darabbal nem futottam össze – a lapzárta előtti napokig), amikor az utolsó pillanatban befutott a kaliforniai Giant Sparrow alkotása. Bár a stúdió eleddig csak egy PlayStation-exkluzív játékot tudhat magáénak (Unfinished Swan), a Finch család története esélyesen jó ideig nem merül majd a feledés homályába.

Nagy csodákat nem kell várni a What Remains of Edith Finch címre keresztelt sétaszimulátortól. Persze csak azért nem, mert maga az elmúlt esztendők során kialakult műfaj némileg behatárolt. Mégis, a kis csapat ügyesen feldobta még ezt a végtelenül egyszerű sémát is, aminek hála a családi tragédiákat elmesélő, nagyjából két óráig tartó (egyszeri végigjátszással – és kettő majdhogynem garantált) történet szinte végig változatos és érdekes marad. A belső nézetben létrehozott útkeresés egy nagy, furán felépített családi házba vezet, amely a Finchekhez köthető, kiket elátkozottnak gondolt mindenki – nem is véletlenül, de inkább semmilyen poént nem lőnék le, inkább azt mondom, hogy a több generációs hányatott sors elkönyvelhető az életutak felidézése közben. Merthogy egy személy járja végig a titkos járatokkal, ügyesen elrejtett szobákkal





teli épületet, aminél nagy rejtvények nincsenek, de a puszta logika sokszor siet a játékos segítségére. Közben lehet fotózni, távcsövet használni, sárkányrepülőt eregetni, sőt különböző lények felett is átvehető az irányítás. A legjópofább talán a képregényes szegmens, aminél kicsit hátborzongató a hangulat, egy pontjánál pedig a horrorrajongók garantáltan összepisilik magukat az örömtől. A What Remains ráadásul szép is, a nappal és szabadban játszódó jelenetek során Ethan Carter jutott az eszembe, de van itt dráma és tragédia is. A műfaji egyveleg tökéletesen működik, a történet érdekes és egyszer szép, másszor megrázó, talán csak az RPG-s rész lett kicsit elnyújtva. Plusz a két óráért soknak érzem az árat. Amúgy viszont minden remek, a zenék is nagyszerűek, ha valaki bírja a stílust, erre a produkcióra bátran csapjon le, mert megéri.

86%

Indie csemege

Battle Princess Madelyn

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: CASUAL BIT GAMES
MEGJELENÉS: NINCS INFORMÁCIÓNK
ÁR: NINCS INFORMÁCIÓNK

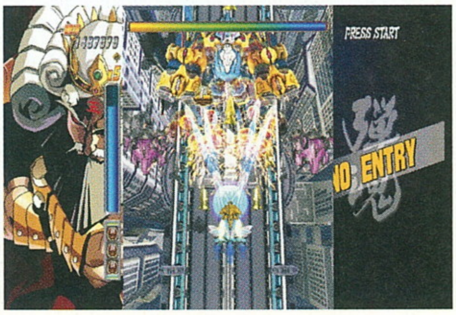
Mivel az Insanity's Blade alkotói a Kickstarteren sikerként könyvelhették el a kampányt, nyugodtan lehet mondani, hogy a Casual Bit Games régi iskolás akció-platformere PC-re és konzolokra egyaránt tiszteletét teszi a jövőben. Egyelőre csak egy demót sikerült kipróbálni a játékból, de az tulajdonképpen egy az egyben hozza a Ghosts 'n Goblins és Ghouls 'n Ghosts tiszteletre méltó hagyatékát. Így oldalnézetes, 2D-s ugrabugráról és hadakozásról van szó az ősi gonosz ellen, Madelyn és szellemkutyája főszereplésével, miközben csontvázak, zombik, hatalmas szörnyetegek fenik fogukat a karakterekre. A hangulat tökéletes, a pixelart külső önmagáért beszél, ahogy a fantasztikus zenék is tökéletesek, tehát aki egy megkésett „folytatásra" vár, az nem fog csalódni a programban.

Bullet Soul

FEJLESZTŐ: ELDEN PIXELS
MEGJELENÉS: 2017.04.07.
ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Bár a játéktermek kora lejárt, nincs olyan hónap, hogy ne jelenne meg egy új shmup, netán egy régebbi cím felújított változata. Így történt ez most is, hiszen a STEINS;GATE alkotóinak programja az X360-as palettáról látogatott el a Steam adatbázisába, ráadásul minden egyes hajóval és játékmóddal. A Bullet Soul több, teljesen eltérő kasztnival, változatos opciókkal, lokális multival kínálja a megszokott módon zajló, kimondottan őrült felülnézetes lövöldét, aminél a hangulat, a látvány és a játékmenet egyaránt rendben van. A nagy főellenfelek, a különböző opponensek mindent megtesznek azért, hogy a puffogtatást a futurisztikus városok felett és az űrben egyaránt élvezzük. Talán kicsit drága a steames verzió, de szinte ez az egy hibája van, egyébként kifejezetten érdemes rá lecsapni, ha egyébként bírod a zsánert.

80%



Narcosis

FEJLESZTŐ: HONOR CODE - MEGJELENÉS: 2017.03.28. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Miközben a belső nézetes horrorjátékok hatalmas népszerűségnek örvendnek, még a zsáneren belül is sikerült egy rakás új alműfajt kitermelni, amik aztán tényleg minden igényt kielégítenek, kezdve a pokoli túráktól az őrületet megcélzó elmeséléseken át egészen a tudományos megközelítésig. Utóbbi ághoz tartozik például a SOMA, ami kimondottan jól sikerült, és ami elsőként eszünkbe juthat az ígéretes Narcosis láttán – pedig ezúttal kicsit másról van szó.

A veteránokat is tartalmazó fejlesztőcsapat, avagy a Honor Code ügyesen választotta meg a helyszínt az aktuális borzongatáshoz, elvégre kevés olyan területet találhatunk a Földön, ami képes szinte bárkiből klausztrofóbiát kiváltani, de a tenger mélye ilyen. Pláne, ha nem is csak a bázisunk van teljesen körülvéve a súlyos víztömeg által, hanem karakterünk is, aki egy véletlen baleset következtében a biztonságot jelentő építményen kívül rekedt, egy „sétáló koporsónak" is nevezett ruhában, ami véges oxigénmennyiséggel rendelkezik, emellett látszólagos masszívsága ellenére meglehetősen érzékeny és sérülékeny. Ilyen indítás után nehéz mellélőni, ráadásul a belső nézetes Narcosis szinte mindent megtesz azért, hogy abszolút lehengerelje a mélységbe tévedőket. Kezdjük ott, hogy bár a Unity motor nem az elérhető maximumot hozza, a Vive és az Oculus mellett kifejezetten ütős összképet, hihető környezetet nyújt. Ennek hála a horror beférkőzik az ember bőre alá, beássa magát a könnyen kialakuló klausztrofóbia mellé, hogy utána az se legyen tiszta,

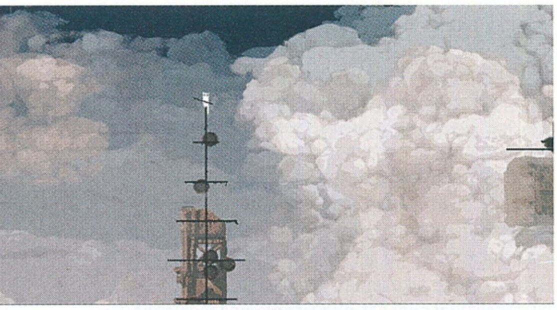
mi a valóság és mi a hallucináció. Ilyen mélységben, ilyen nyomás mellett, fogyatkozó oxigénkészlettel ugyanis előfordulhatnak megkérdőjelezhető pillanatok. Késlekedni mégsem ajánlott, mert egy-egy csáp, egy erősebb, karmos végtag végzetes károkat okozhat, amit a könyörületet nem ismerő halál követ. A Honor Code játéka bár beillik a sétaszimulátorok közé, abban mégis eltér az átlag zsáneri daraboktól, hogy ezúttal kifejezetten könnyű meghalni. És noha a sztori nagyjából három óra alatt letudható, bizony sokszor kell tanulni a hibákból, nem egyszer kell újratervezni mindent, ha már kiderült, egy bizonyos irányban nem éppen barátságos a fogadtatás, nem járható az út. Szóval VR-ben vagy sisak nélkül, a Narcosis mindenképpen jó móka, bár a legnagyobbak közé így sem írja be magát. Néhol kicsit klisés, itt-ott látszódik, hogy kevés volt rá a pénz, belső nézetes játékokból pedig alapvetően hagynám ki a platformeres részeket, de minden más téren megfelel az elvárásoknak, kiválóan hozza a BioShock és a SOMA keverékét, így ajánlható darab. ◘

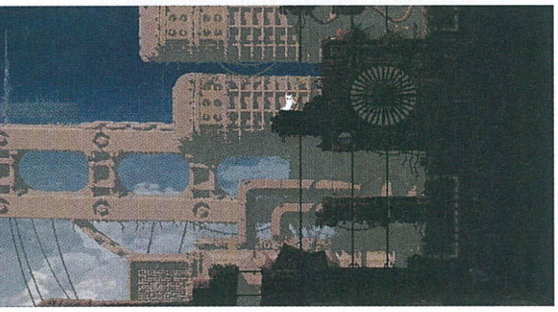
75%

Rain World

FEJLESZTŐ: VIDEOCULT - MEGJELENÉS: 2017.03.28. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

A bostoni Videocult fura főszereplőjének színrelépését már régóta várták mindazok, akik látták a hangulatos bemutatókat a játékról, ám a helyzet az, hogy személy szerint nagyon nagyot csalódtam a végeredményben, hiába reméltem a legjobbakat a csigamacsek kalandjaitól. Nem, ezúttal nem én osztogatom a fura elnevezéseket, elvégre az eredeti név is slugcat, ám hiába is remélsz cukiságot vagy legalább vicces helyzeteket, hiszen itt csak kínszenvedés vár.





Csigamacska és családja békésen portyázna a kíméletlen tájon, mikor a főszereplő poronty lehullik a mélybe, hogy innentől egyedül próbáljon szerencsét a kevés hanggal és színnel operáló kalandban. A feladat azonban nem éppen egyszerű, elvégre a fura hős kicsit esetlen, kicsit gyámoltalan, így alaposan oda kell figyelni a vele tett lépésekre. Pláne, hogy a könyörtelen vidék ragadozókkal nehezíti meg a dolgát, miközben a környezeti elemek sem kímélik a napjait – ha pedig jön az özönvíz, bizony menekülni kell, biztonságos odút keresve, mert pillanatok alatt eljöhet a vég, hogy utána a játékos mindent elölről kezdjen. És bizony a menhelyekhez fejlődni is kell, a fejlődéshez pedig vadászni, így beállva a táplálékláncmegfelelő helyére, elkerülve a vadászokat, elkapva a prédákat, kihasználva minden egyes járatot, ami újabb és újabb helyszíneket nyit meg a kicsit szürkének ható, indusztriális terepen. A Rain World ilyesformán nem kényezteti a szemet, sőt még a hallójáratot sem, pedig nem kellett volna sok ahhoz, hogy legalább egy Super Meat Boy jellegű kalanddal gazdagodjunk. Én valami hasonlót vártam, kicsit több és jobban működő platformos jelleggel, de a Videcult

fejlesztő inkább egy túlélő platformert készítettek, némi metroidvaniás ízzel. Avagy fel kell fedezni a járatokat, ki kell játszani az ellenfeleket, eközben pedig muszáj fejlődni, és ha a nehézség nem lenne elég, a rendszer bizony szintén képes rá, hogy az őrületbe kergesse a bátor vállalkozókat. Az irányítás kicsit esetlen és nehézkes, ami kifejezetten zavaróvá válik, mikor apróságokon múlik a továbbjutás, ráadásul engem speciel a művészeti dizájn sem nyűgözött le, egyszerűen nem tudtam megszeretni a programot, ami egyébiránt simán nyújthat 10-15 órás elfoglaltságot is, így az árát ellenérzéseim mellett is megérheti, ha valakit mindezek után is megfog a stílusa. ◘

65%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

VÁR A KRISTÁLY-TÓ

Régóta várják a rajongók, de végre megvalósul a Gun és az IllFonic független fejlesztése, a Jason Voorhees darabolós munkásságának (Péntek 13-filmek) emléket állító akciójáték. A többjátékos tartalomra, valamint a túlélésre koncentráló program pedig Steamen és konzolokon egyaránt május 26-án lát majd napvilágot. Ha eddig nem tetted, most azonnal karikázd be a naptáron a horrorlegenda színrelépésének napját.

MINDENHATÓ SANDBOX

Valamikor jön a veteránokat is magában tömörítő Runwild Entertainment különleges, 3D-s alkotása, az Almighty. A sandbox program az istenek világában játszódik, feladatod pedig bosszút állni rajtuk sérelmeidért, egyedül vagy éppen társakkal. Számít a megszerezhető felszerelés, a rengeteg elérhető képesség, a rendkívül komoly testreszabhatóság, miközben a produkció külseje már most is szépnek nevezhető, több mint meggyőző.

SZEREPJÁTÉK

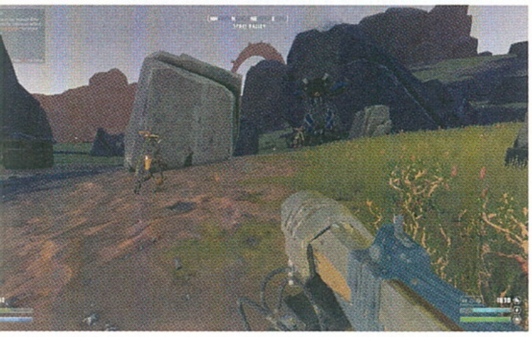
Noha messze még az angol Multithreaded Games játékának a megjelenése, a 2018-ra ígért Bevontule már most megérdemli a figyelmet. Már csak azért is, mert a korai tervek alapján is bámulatos RPG egyszerre igyekszik visszanyúlni a Xenogears és Shadow Hearts jellegű klasszikusokhoz, miközben friss és modern irányt vesz. Taktikus, körökre osztott csaták, eközben velünk együtt fejlődő és erősödő, tanuló ellenfelek, hatalmas világ.

The Signal From Tölva

FEJLESZTŐ: BIG ROBOT LTD. - **MEGJELENÉS:** 2017.04.10. - **ÁR:** 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Mostanság a robotos téma is újra felkapott lett, elvégre nemrég teszteltem a rovat oldalain a meglehetősen jól sikerült Phoning Home című produkciót, sőt Early Access előzeteseink között ott volt a Tyler: Model 005 (Guru 17/03), amivel Siklara szórakozott jól, ezúttal pedig Tölva jelzései kerülnek terítékre. Ha valaki már ismeri a Big Robot fejlesztői munkásságát, nagy meglepetés nem érheti, bár hozzá kell tennem, hogy a Sir, You Are Being Hunted egészen más stílusban készült..

A The Signal From Tölva ugyanis mintha a No Man's Sky kisöccse lenne, és mielőtt ellapoznál gyorsan, frászt kapva a címtől, gyorsan megnyugtatlak: az áramvonalasított, kezelhetőbb és kellemesebb öcsikéről van szó, nem a tékozló fiúról, netán az elkényeztetett tesóról. Egy robotokkal teli világban rejtélyes üzenetet vesz az űrhajó, ezért a landolást követően megindul az expedíció, a feladat pedig ennek lezongorázása, minden sajátos ötlettel és feladattal együtt. Maga a sztori belső nézetből élhető át, rengeteg kutatással és felfedezéssel, ami a tárgyak és helyszínek szkenneléséből áll, de sokszor más robotfrakciók tagjaival is meg kell küzdeni, ami inkább egy Halo-szerű FPS képében zajlik le. Minimális RPG-fejlődés van ugyan, de a szerepjátékos elemek ezzel ki is fújnak, helyettük viszont ott a viszonylag nagy felfedezhető terület, ami a NMS ellenében teljesen „kézzel épített", avagy ezúttal nem véletlenszerű kódsorok jelennek meg a képernyőn, és ez meg is látszódik az eredményen. A The Signal From Tölva ilyen szempontból sokkal, de sokkal jobban sikerült a felemlegetett társnál, ami a random módból adódóan vérzett el, de így sem tökéletes, ami egyébként jellemző a Big Robot munkásságára. A nyolc-tíz óra felfedezést és kutatást magában rejtő kampány egyszemélyes kaland, ráadásul egészen stílusos, de a részletekben elveszve itt-ott zavaró tényezők is megjelennek. Maga a gunplay például kicsit körülményes, pedig alapvetően ez az az összetevő, aminek speciel olajozottan kéne működnie. Ezen túl pedig ott a csalódás, ha bárki kicsit is komolyabb tartalmat és végeredményt várna, ugyanis a kaland kimondottan egyszerű, területharcai által félreérthető összetettsége csak köpeny, ami alatt a mezítelen felfedezés áll. Pont, mintha egy Far Cry került volna terítékre, ám míg ott a harcrendszer tökéletesre csiszolt, addig itt alibiből került a képbe, elvégre a lényeg azon van, hogy eljussunk a történet végére, kiismerjük a nyitott világot, összeszedjünk mindent. Persze egy kisebb akció során így is érdemes beszerezni a programot, mert annak rengeteg jó pillanata van, emellett a hangulatát egyáltalán nem érheti panasz.



75%

Snow Moto Racing Freedom

FEJLESZTŐ: ZORDIX AB - **MEGJELENÉS:** 2017.04.11. - **ÁR:** 28 EURÓ (KB. 8800 FT)

Nemrég (januári Guru) még itt örömködtem, hogy a Zordix micsoda csodát művelt az Aqua Moto képében, ami alapján nagyon örülnék egy hasonló, de havas játéknak, aztán egyből nagy meglepetés is ért, mikor a fejlesztő a levelemre válaszolva elárulta, hogy bizony készül ilyen. Sőt nemcsak készül, de pár hónapon belül érkezik is, aminek egyfelől nagyon megörültem, másfelől viszont a félsz is elkapott, mert a kevés fejlesztési idő ritkán jár kéz a kézben a jó eredménnyel.

Sled Storm. Az első PlayStation egyik nagy meglepetése volt az EA gondozásában megjelent program, ami a motoros szánokkal lezajló versenyeket árkádos mivolta ellenére (vagy éppen pont azért) hihetetlen hangulatos és szórakoztató formában prezentálta, egészen kellemes látvány mellett. Az új Aqua Moto pedig ebből az atmoszférából hozott vissza egy apró kis darabot, aminek hála tűkön ülve vártam a Racing Freedom megjelenését, pláne, hogy nem is ez a Zordix első Snow Moto-játéka. Nem az első, valóban, de talán a legrövidebb idő alatt összehozott, ami rejt magában némi esélyt a csalódásra, bár ez az első találkozás alkalmából még nem ütközött ki egyértelműen. A motoros szánra felpattanva az Alpokban, skandináv területeken próbálhatók ki az eltérő játékmódok, egyszer checkpointokat muszáj érinteni, máskor szimplán csak elsőként kell elérni a célvonalat az elkerített pályákon, egyébként pedig többfutamos bajnokságok állnak a középpontban, mint teljesítendő feladatok. A látvány egészen jó, főleg a napszak- és időjárás-változásnak hála, ám minél több körön van túl az ember, annál inkább kilóg a lóláb. A fel-felbukkanó bugokon túl (többször is a semmiben állva kezdtem a versenyt) gondok vannak a változatossággal, a helyszínek alig térnek el egymástól, így feleslegessé téve az eltérő földrajzot, de a játékmódok sem nyújtanak annyi eltérést, hogy hosszú távon szórakoztatóvá váljanak. Emellett a zenék is inkább csak vannak, nem figyel fel rájuk az ember. Maga a multiplayer egyébként kifejezetten élvezetes, ha sikerül összehozni a szükséges társaságot, belső nézetből ráadásul a sebesség érzése is megvan, emellett összességében nem mondanám rossznak a produkciót. Inkább az a baj, hogy összecsapott érzetet kelt, amihez jó volna még némi tartalom, egy-két plusz mód vagy mod, illetve picit több lélek. Kicsit olyan az egész, mintha a gyors és könnyű bevétel reményében született volna a program (ami egyébként elég drága), nem tükrözi az Aqua Moto Racing Utopia minőségét, és ezért kifejezetten kár, mert ráfért volna a műfajra egy modern klasszikus.

65%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

BATTLEFIELD 4

➲ 1.A Battlefield 4-gyel van problémám. Multi közben időszakosan szaggat, hiába állítom low minőségre, semmi más nem történik. Lehet, hogy valami túlmelegszik? A gépházam elég kicsi és zsúfolt, ezért felnyitottam, hátha jobban szellőzik, de semmi. A videokártyát + tapiztam, és eléggé forró volt. A gépem: i5 650, GTX 750ti, 4GB RAM. Kampányban nem szaggat. Minden ultrán 4xmsaa+hbao 30-végtelen fps. Multi közben a piros-narancs ikonok közül mindegyiket látom, kivéve talán az apró monitort. Gyakoriak még a clientre vonatkozó ábrák, de serveres is volt már.
2. Ha egy játék gépigénye 4GB RAM, akkor 4GB kell bele, vagy olyan 4GB amiből 3,86GB használható? Válaszodat előre is köszönöm!

1. Huh, az, hogy szingliben ilyen jól megy, elvileg kilő minden hardveres és driveres mizériát. Azt mondjuk, tudni kell, hogy a multi sokkal falánkabb, és ugye ott már lehet, hogy a 4GB RAM is kevés, de nem merném erre ráfogni. A VGA-nál egyébként a tapintás csalóka lehet, az 50-70 fok ugyanis a működési hőmérsékletbe belefér, de tapogatva nem kellemes. Ami a multis jelzéseket illeti, ezek a leggonoszabb dolgok, a pocket loss és high latency ikonok meg főleg kliensoldalról, mert valamilyen hálózati gyengeséget takarnak, de ezt távgyógyászatban megszakérteni esélytelen (az internetszolgáltatótól a routeren át egy sunyi kártevőig bármi lehet). Viszont, ha minden más multis játék jól üzemel, akkor mégis csak a BF4-nél lesz a gebasz. Esetleg azt nézd meg, hogy a játék beállításainál a Gameplay, Network részlegben az Optimize Brandwith Usage opciót OFF-ra téve nem javul-e a helyzet. Ja, igen, és az Origin kliensben (Origin-Application settings), felül az Origin In-game fülnél az Enable Origin In-game kapcsoló kikapcsolt állapotban legyen.
2. Csak egyféle méret van, a 4GB-os. A 3,86GB esetében a kis méretkülönbség azért van, mert az integrált grafikus kártyát (a prociba van integrálva, de csak akkor kell, ha nincs másik) nem tiltottad le a BIOS-ban, így a rendszer automatikusan lefoglal neki egy bizonyos mennyiséget. Ettől még a 4GB-t memóriát igénylő játékok vidáman futnak rajta, nincs olyan nagy jelentősége.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

➲ Sziasztok!
Lenne egy kérdésem. Amikor végigviszem az első pályát, akkor a műtétes cutscene után elszáll a játék egy fekete képernyővel. Ez miért van? Ja, és még valami. Lehet, hogy lesz valamikor Portal2 a magazinhoz? (mert nagy Portal fan vagyok) Válaszotokat előre is köszi,
➲ **BIG BOSS0121**

Erre a fagyásra nincs egyetemes orvosság, próbálj friss VGA drivert felrakni, a játékban a beállításoknál a DirectX11 módot kapcsold ki (vagy épp be, mert valakinél ez, másnál az működött), esetleg az Anti-aliasingot vedd le. Állítólag hajlamos összeakadni a cucc a vírusirtókkal, háttérben futó alkalmazásokkal, szóval arrafelé is próbálkozhatsz. Ami a Portalt illeti, nos, ha tudnám a választ, akkor már rég megnyitottam volna a jósdám (azért még gondolkodom ezen, mert nyitott tenyérben hagyott húszezres bankókból sok mindent ki tudnék olvasni).

THE CREW

➲ Szia, Tika!
Azt szeretném kérdezni, hogy ehhez a játékhoz kell-e Xbox Live Gold előfizetés Xbox One-on?
A választ előre is köszönöm! ➲ **MÁRK**

Igen, állandó netkapcsolat és Gold is kell.

TITANFALL 2

➲ Üdv!
A Red Baron Ion festéssel lenne problémám, véletlenül átnyomtam egy másik festésre, de mire visszaállítottam volna, eltűnt a festések közül a Red Baron. A BF1 és a Titanfall ugyanazon az accounton van aktiválva. Hogyan állíthatom vissza?

Ez tényleg egy elég idegesítő hiba, mármint ha leveszed ezt a skint, eltűnik az inventoryból (bug). Azt próbáld meg, hogy elindítod a BF1-t, a katonák felszerelésénél cserélj le egy fegyvert, aztán rakhatod is vissza a régit (a lényeg, hogy kotorász valamit a menüben), majd ALT+TAB, de nehogy bezárd a BF1-t, hanem még így indítsd a Titanfall2-t, állítólag ilyenkor bedobja a cuccot újra. Amennyiben nem, akkor a supporttal kell konzultálni...

FALLOUT 4

➲ Üdv!
A fallouthun által készített magyarítás legfrissebb változatát raktam be a játékba, és eltűnt a pip boy, de erőpáncélban látszik. Hogyan tehetem láthatóvá? Válaszokat előre is köszönöm!

A magyarítás készítői több helyen is felhívták rá a figyelmet, hogy a játék és a magyarítás verziójának egyeznie kell, különben a kezelőfelületben lehetnek hibák. Tehát idézem:
Az Interface.ba2 fájl, amit a játék Data könyvtárába másolunk, a játék kezelőfelületének fordítása.
a, Ha a játékod frissítve van az utolsó patchre (1.7.15.0.0 vagy annál újabb 1.7-es), akkor használd a csomagban található Fallout – Interface.ba2 fájlt.
b, Ha a játékod nem ilyen verziószámú, akkor használd a korábbi 1606-os vagy 1607-es fordításban található Interface.ba2 fájlok közül valamelyiket.
Ebben az esetben viszont nem tökéletes a megjelenítése a kezelőfelületnek (vagyis előfordulhatnak hibák, pl. a pip-boy térképen a helyzetjelölő/gyorsutazás hibás, egyes településépítési elemeknél LOOKUP_FAILED felirat, stb.)
Ha ezek a megoldások sem megfelelőek, próbáld meg a játékverziód eredeti (angol nyelvű) Interface.ba2 fájlját. Azzal lehet, hogy kevesebb hiba lesz.

SNIPER: GHOST WARRIOR 2

➲ Helló!
A fent említett játékkal lenne problémám. Amikor elindítom, a következőt írja ki: Invalid parameter detected in CRT function. Ez micsoda? Újratelepítettem már párszor, de semmi. Köszi!

A Steamen belül megadott játékosnevedben valami extra, speciális karakter van, s ez ugyan csak néhány esetben okozhat gondot, de speciel ennél a játéknál például ezt dobja ki. Változtasd meg valami egyszerűbbre!

GTA 5

➲ Helló Guru team!
A fent említett játékhoz kérném segítségeteket! Fél év után gondoltam egyet, és újra felraktam a Gta 5-öt. A gépem speckói bőven elegendőek, de azért egy gyors leírás róla: Nvdia GTX 970 4GB, Intel I7 3770k, 16 GB DDR3 1600 MHz RAM. És észrevettem, hogy bármit is csinálok, vagy próbálok, a játék grafikai beállításaiba beállítani, a játék 5 másodpercenként egy kis beakadást/laggolást produkál. A játék beépített benchmarkja azért hozza az 55-60 fps-t! Fórumokat böngészve általában arról írtak, hogy akinek low PC-je van, melyek azok a grafikai opciók, amik zabálják a teljesítményt, és azokat ki kell kapcsolni, hogy ne legyen fps drop. De az én problémám nem teljesítménybeli probléma. Főleg, hogy fél évvel ezelőtt meg ugyanezen a konfigon zökkenőmentesen ment!
Válaszotokat előre is köszönöm! ➲ **ÁDÁM**

A tünetek alapján volna egy erős tippem, szóval nincs valamilyen Razer márkájú füles/audioeszköz csatlakoztatva a géphez? Mert

annak a szoftvere, a Razer Surround szokott hasonló tüneteket produkálni. A megoldás: leszedni a szoftvert, vagy a Vezérlőpult – Eszközkezelőben, a Hangok szekcióban a Razer Surround bejegyzést letiltani (jobb egérgomb az elemen, és Letiltás).

GTA 4

➲ Kedves PC Guru Szerkesztőség!
Ismét köszönöm a múltkori választ, a játék fut, de nem tudom elmenteni. Mentésnél azt írja ki, hogy jelentkezzek be a Games for Windows Live-ba amit meg is teszek, majd megint kéri a játék kódját, amit meg is adok, de azt írja ki, hogy „not valid". Lehet, hogy az a baj, hogy az aktivációnál már használtam? És van rá mód, hogy Steamen aktiváljam a játékot? Előre is köszönöm a segítséget! ➲ PATRIK

A GTA4-ből a retail nem aktiválható a Steamen. A Live-nál pedig gyanítom nem ez volt a játék első telepítése, és nem ugyanazzal az accounttal próbálsz bejelentkezni, de ez sem gond. Offline profilt kell létrehozni – a játékon belül a Home billentyűvel hozd elő a Live-ot, kattints a Create New Profile feliratra, majd a megjelenő szövegben görgess le a kék create a local profile kiemelésig, erre nyomj rá, adj meg egy nevet, és kész is.

BATTLEFIELD 2

➲ Üdv, Tika!
A Battlefield 2 Complete Collectionben kérném segítséged: nekem Originen van meg a játék, és telepítettem, de amikor multiplayer fiókot akarok csinálni, akkor a játék azt írja ki, hogy: You have failed to connect! Please check your network connection(s) and try again. Eddig azt próbáltam, hogy kihúzom a netkábelt, és visszadugom, de nem segített. Segítséged előre is köszönöm.

Amikor a Gamespy szerverei leálltak (2014 nyarán), azzal együtt a BF2 multis szerverei (a hivatalosak) is mentek a levesbe. Tehát ily módon már sem regisztrálni, sem játszani nem lehet. A jó hír, hogy van mellékvágány, ugyanis a https://battlelog.co oldal közössége újjáélesztette a multit, ehhez természetesen ott kell regisztrálni, launchert és új játékfájlokat letölteni stb.. Találtam még egy aktív magyar fórumot is, ha esetleg elakadnál: http://tinyurl.com/k9r7cu6

S.T.A.L.K.E.R. LOST ALPHA

➲ Kedves PC Guru szerkesztőség!
Kedvem támadt kipróbálni a Lost Alphaát.
A torrent verziót töltöttem le, a PGO-n talált linken. Elindítottam a setup.exe-t (telepítés kicsit sok ideig tartott, kb. 30 perc volt).
Miután el akartam indítani a programot a következő hibaüzenetet dobta fel a Windows: az MVSCP120.dll nem Windows rendszerhez lett tervezve, vagy hibát tartalmaz.
Ezután természetesen nem indul el a játék.
Kérlek, segítsetek!
Még lenne egy kis problémám a Brutal Doom v20-szal. Mikor forgatom a kamerát a sprite-ok ráfagynak a kijelzőre, és azok is forognak a karakter körül. Remélem érthetően írtam le.
Előre is köszönöm a segítséget.
Üdvözlettel, ➲ PATRIK

1. Három fájlt le kell törölni a STALKER Lost Alpha/bins könyvtárból a telepítés után:
msvcp120.dll,
msvcp120d.dll
msvcr120.dll
Majd, mivel ezek hiánya miatt újra sikoltozna, fel kell telepíteni a Vcredist_x86.exe programot (ez meg a 3rdparties mappában lesz).

2. Brutal DOOM v20: a játékban a következő beállításokat eszközöld:
Options > Display Options > OpenGL Options > Preferences > Adjust Sprite Clipping – ALWAYS
Options > Display Options > OpenGL Options > Preferences > Smooth Sprite Edges – ALWAYS
Options > Display Options > OpenGL Options > Texture Options > Texture Filtering – LINEAR

➲ Szia, Tika!
Az a helyzet, hogy a márciusi újságban van egy Lost Alpha cikk, írtátok, hogy most jelenik meg. Nagyon vártam, azonban hiába császkálok fel a csapat oldalára, nem találom, csak a 2014-es mod verziót, vagy nem is tudom mit. Meg tudnád mondani/el tudnád küldeni, hogy a mostani, teljes verziót hogy/hol lehet letölteni?
Köszi szépen, a S.T.A.L.K.E.R. legyen veled!

Azóta már, egészen pontosan márc. 23-án ismét kiadtak egy közleményt a modot fejlesztő srácok, eszerint április 26-a az új dátum. Szóval csúszott, viszont ahogy látom, ezt a határidőt már sikerült tartani, úgyhogy lehet menni és tölteni: http://tinyurl.com/mpavpkq.

WATCH DOGS 2, MASS EFFECT

➲ Szia, Tika!
Két játékkal lenne problémám, a Watch Dogs 2-vel és a Mass Effect Andromedával. Nevezetesen, hogy elindítom a játékot, megy kb. high beállításon stabilan 60 fps körül, aztán egy kis idő múlva (kb. tíz perc-fél óra között) belassul a játék. Tehát a stabil 60 fps lemegy olyan 20-25 körülire, ahonnan nem is megy feljebb, csak ha újraindítom. Nem értem a problémát, mert ilyen gondok nincsenek pl. a Star Wars Battlefronttal, Divisionnel vagy a Witcher 3-mal, legmagasabb beállításokkal (vagy a körül) hasítanak vígan.
A konfigom:
ASUS RX 470 4GB
Intel i5-4460
8GB RAM
Win10
Tudsz rá valami megoldást, mert ez így eléggé bontja a játékélményt...

Előre is köszi:
➲ GERI

A lapozófájl (virtuális memória) normálisan be van állítva? A Sajátgép/Ez a gép ikonon jobb egérgomb, Tulajdonságok, balra fönt Speciális rendszerbeállítások, Speciális fül, Teljesítmény rovat – Beállítások, itt megint Speciális fül, és a Virtuális memória résznél állíts be egyéni méretet (4000-8000), de ne felejtsd el, hogy itt a Beállítás gombra rá kell nyomni a véglegesítéshez.

PARAWORLD

➲ Sziasztok, gurusok!
Lassan már külön mappa lehetne rólam, annyit írok :D. Na de a probléma, arról van szó, hogy tegnap rátaláltam a ParaWorldhöz egy Mirage modra. Sikerült is installálni mindent, ami kellet hozzá. Csak annyi baj van, hogy a launcherje feljön, és ha ott a „Mirage indítása" gombra nyomok, bejön az eredeti játék töltőképernyője (idáig minden zöld), ezután van az, hogy eltűnik minden, ami a játékkal kapcsolatos, és semmi nem jön fel! Mellékeltem képet, amin azt láthatjátok, a Mirage indítása után is ez marad. Sőt, ha csak a normál játékot akarom elindítani, akkor az SE indul el! Egyébként a kieg. a játék Sunflowers mappájába lett telepítve. Olvasótok, ➲ SANYAMAN

Személyes tapasztalat nincs, de a Mirage-hoz a leírás szerint (http://tinyurl.com/mak3c7l) alapkövetelmény a Boosterpack, többnyire ez szokott hiányozni. Innen lehet tölteni – http://tinyurl.com/n3tyzps.

SW FORCE UNLEASHED 2

➲ Szia, Tika!
A fent említett játékkal az lenne a problémám, hogy amikor megpróbálom felrakni az 1.1-es patchet, akkor azt írja ki, hogy software not found, pedig rajta van a gépemen.
A játékból a lemezes verzió van meg, és Windows 10-em van. ➲ MÁRK

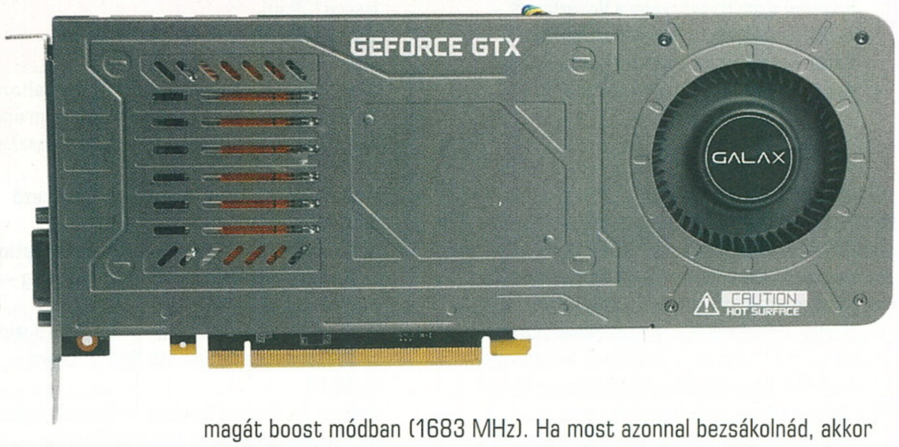
Hm, érdekes, elvileg ez másolt verziónál fordul elő gyakran, mert a crackelt exe fájlt nem ismeri fel a tapasz. Legálisnál talán csak olyankor, ha patchből nem a megfelelő verziót használod (http://tinyurl.com/mrqeoxe). A linken jobban megnézve, alul észreveheted, hogy van észak-amerikai és EU verzió is, nekünk nyilván az utóbbi kell.

KÉPARÁNY

➲ Kedves Tika! Gondom van a DS3-mal, a Dead Rising 3-mal és az Assassins Creed 3-mal. Fekete szélek vannak a kép alján és tetején. Max. felbontáson nyomom (1280x1024). Képarányváltást nem találok egyiknél sem. A DS3-ban egyszer volt normális a kép, mármint 1280x700-as felbontáson teljes a kép, de nyújtott és homályos. Először az Assassins Creedben nem is volt felbontáshoz opció, csak grafikai részletességek. Monitorom képaránya: 5:4. Válaszodat előre is köszönöm.

Az 5:4, 4:3 képarányú régi monitorokról egy ideje már nem vesznek tudomást a fejlesztők (való igaz, az üzletek polcain sem találni belőlük, csak elvétve), így aztán többnyire nem is készül olyan felbontás a játékokhoz, ahol ez az arány tökéletesen megjelenne, szóval a Dark Souls 3, az AC3 és a DR3 esetében is ez a helyzet. Értsd ezek a játékok 16:9-es képarányra készültek, ezért ha a saját, régi monitorodon nézed, akkor alul-felül fekete csík mindenképp lesz (ahogy a szélesvásznú filmeknél régen), mert csak így jön ki a helyes kép. Együtt kell vele élni, vagy venni egy új 16:9-es monitort. Néha lehet kendácsolni, de nem érdemes, mert a 16:9-ből kinagyított 5:4-es kép szinte mindig torz lesz, és ahogy az 1280*700-as felbontásnál is láttad – nyújtott és homályos.

EGYETLEN FOGLALATOT KÉR A GALAX GTX 1070 KATANÁJA



Manapság már elfogadott, hogy a csúcskategóriás videokártyák megtermett darabok, és azon a PCI-E foglalaton kívül, amiben csücsülnek, kitakarnak egy másikat is. Ami nem is csoda, ha léghűtéses darabokról beszélünk, hiszen kell nekik a légáramlás, mert kissé forrófejűvé válnak, ha alaposan meghajtjuk őket. Ezen változtat az idehaza talán kevéssé ismert vagy népszerű Galax új modellje, az 1000-es szériájú Nvidia kártyák felhozatalából a Katana fantázianevet viselő GeForce GTX 1070. A kártya mindössze 16 mm széles, így a világon egyedülálló módon, továbbra is léghűtéses megoldással csupán egyetlen PCI-E slotot foglal el. A gyártó a jelek szerint bízik egyedi megoldásában, ugyanis gyárilag tuningolták a GPU-t is, igaz éppen csak egy kicsit, a Galax megoldása 1518 MHz alap órajelen ketyeg (a referenciamodell 1506 MHz-es) és egészen 1708 MHz-ig tornázza fel magát boost módban (1683 MHz). Ha most azonnal bezsákolnád, akkor el kell, hogy szomorítsunk, sajnos még várnod kell, egyelőre ugyanis a megjelenés időpontja és a kártya ára sem ismert.

TOVÁBB DRÁGULNAK A DDR4 MEMÓRIÁK

Az elmúlt időszakban folyamatosan emelkedtek az asztali számítógépbe szánt DDR4-es memóriamodulok árai, ráadásul az előrejelzésekhez képest gyorsabb ütemben. Egyelőre nem látni a hullám végét, a DRAMeXchange előrejelzései alapján további áremelkedés várható, és a helyzet tükrében változtattak prognózisukon. Az első negyedévhez képest további 12,5 százalékos drágulásra számítanak, de ami a legaggasztóbb, hogy a trend az idén tovább folytatódhat. A DDR4 bemutatkozása után, a gyártástechnológia csiszolódásával ennek ellenkezőjére számítottak, de mind a Samsung, mind a Micron üzemei rosszabb minta- és hozamarányokat tudtak csak produkálni, így alig tudják kiszolgálni az igényeket, ezzel az árak csökkenése nem várható. Az SK Hynix azonban nem állt át a fejlettebb 18, illetve 17nm-es technológiára, így nem ütközik azokba az akadályokba, mint két vetélytársa, de nem is rendelkezik a szükséges kapacitással.

ITT A DELL ELSŐ HDR MONITORJA

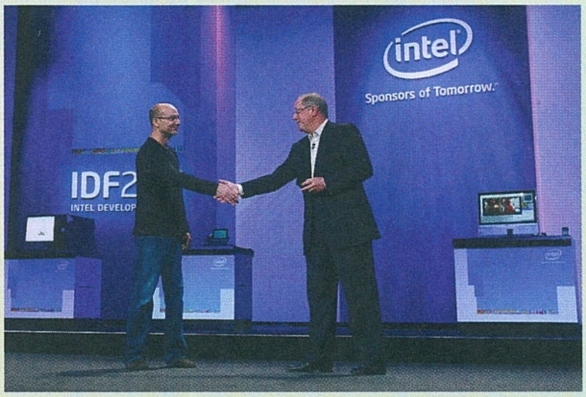
A Dell is bemutatta legújabb kreálmányát, az UltraSharp UP2718Q névre hallgató monitorját. Bár már láthattunk a gyártótól 4K képes monitorokat, ez a 27 hüvelykes „kicsike" az első asztali monitoruk, mellyel belépnek a HDR-képes kijelzők piacára. Ahogy azt illik, természetesen HDMI, DisplayPort és Mini DisplayPort csatolófelületekkel köthetjük gépünkre, csak győzze videokártyánk számolgatni a pixeleket a 3840×2160 pixel felbontású képernyőn. A HDR szabványhoz kötelező 1000 nit fényerőt a gyártó szerint csípőből tudja az UltraSharp, és ez az árán is meglátszik, egyetlen cent híján 2000 dollárba kerül (durván 560 000 jó magyar forint, ÁFA nélkül). De hogy ne legyen egyedül a cég új zászlóshajója, két „hagyományos" (nem HDR-képes) UltraSharp modellt is bejelentett a Dell, egy 27 hüvelykes 4K változatot 700 dollárért, és egy 25 hüvelykes ismeretlen felbontású (valószínűleg FHD) darabot, az InfinityEdge technológiával.

RENGETEGET KERESETT RAJTUNK AZ INTEL

Az Intel kiadta legfrissebb, 2017 első negyedévéről szóló üzleti jelentését, a cég pedig köszöni, jól van: éves szinten összesen 8 százalékkal növelte árbevételét, ami számszerűsítve 14,8 milliárd dollárt, azaz 4,2 billió forintot jelent. Ebből összesen 3,6 milliárd dollár volt a kiszámított profit, azaz ennyit keresett összesen az Intel. Tavaly ilyenkor „csak" 2,6 milliárd dollár volt a vállalat bevétele, szóval a középkategóriás chipek átengedését az AMD-nek nem igazán bánhatja a gyártó. Érdemes tudni, hogy bár az Intel nagyvállalati szinten is komoly szereplő, a vásárlói piacról is szépen van bevétele. A 14,8 milliárdos összegből összesen 8 milliárd dollárt a Client Computing Group nevű, kliens számítógépeket magába foglaló részleg kalapozott össze – ez több mint az árbevétel fele. Az Intel a második negyedévre még nagyobb, 11 százalékos növekedést, azaz 14,4 milliárd dolláros bevételt jósol.

NEM LESZ TÖBB IDF

Éves rendszerességgel, eleddig összesen húsz alkalommal került már megrendezésre az Intel Developers Forum (IDF, Intel fejlesztői fórum), de az idén augusztusra tervezett San Franciscó-i konferencia elmarad, ahogy utána az összes többi, jelentette be az Intel. A rendezvény elsődleges célja a gyártó új processzorainak bemutatása és a fejlesztők információval történő ellátása volt. A változás hátterében a gyártó elmondása szerint az áll, hogy már nem elsősorban a PC az, ami csak és kizárólag meghatározó a cégóriás portfóliójában. A mesterséges intelligencia (AI), dolgok internete (IoT), vezeték nélküli kommunikáció és autógyártás felé is terjeszkedő Intel már nem látja létjogosultságát egy olyan éves fórum megtartásának, melyen mindezekre „ömlesztve" kerül sor, inkább mindegyikük saját rendezvényt kap. Hogy mikor és mit, majd még meglátjuk, mindenesetre a helyfoglalást az idei évre a Moscone Centerben még nem mondták le.

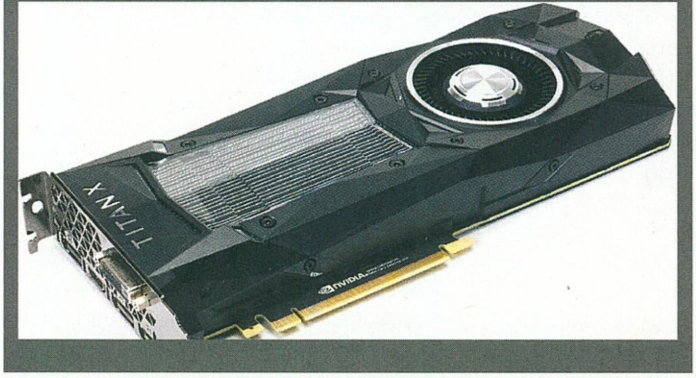


VILLÁMGYORS SSD AZ INTELTŐL

Az SSD-ket a gyorsaságukért szeretjük, de az Intel és a Micron közös együttműködése most emeli a tétet. 2012 óta közös fejlesztésben dolgoznak egy új tranzisztortechnológián (mely nem összekeverendő a 3D NAND-dal), ez lenne a 3D XPoint (3D crosspoint), amely elképesztően gyors elérési és olvasási sebességgel kecsegtetett, sőt valóra is váltotta. A technológiát leginkább úgy lehet elképzelni, mint a RAM és a NAND flash közötti házasságot: ugyan nem olyan gyors, mint a RAM, de még így is jóval gyorsabb, mint egy normál SSD (nagyjából kétszer annyi adatot képes kezelni egységnyi idő alatt és durván tízszer kisebb a késleltetése, de itt meg kell jegyeznünk, hogy a nanomásodperceket váltotta mikromásodpercekre). Ugyanakkor utóbbiakhoz hasonlóan megtartja az adatokat, és háromszor-négyszer „sűrűbb", mint a már jól ismert szilárdtest-meghajtók. Magyarán minden tekintetben jobb, mint a manapság előszeretettel alkalmazott 3D NAND technológia, az már csak hab a tortán, hogy ráadásul térben ugyanakkora helyre több bitet lehet bezsúfolni. A PCI-E csatolófelületen illeszkedő, az NVMe szabványnak megfelelő, 375 GB kapacitású Intel Optane SSD DC P4800X azonban nem egy olcsó darab, jelenlegi áron 1520 dollárba fáj (nagyjából 450 000 forint), úgyhogy háztartásokban való elterjedésére a gyártástechnológia bejáratódásáig várni kell.

MEGHALT A KIRÁLY, ÉLJEN A KIRÁLY

Az Nvidia múlt hónapban gyakorlatilag letaszította a trónról saját zászlóshajóját, a Titan X-et, amikor piacra dobta a közel ugyanolyan erős GTX 1080Ti-t. A képzeletbeli dobogó felső foka azonban hamar visszakerült a számozatlan Titánok kezébe, itt az új, még erősebb, szintén baromi drága Titan Xp. Azt leszámítva, hogy nem túl kreatívak az elnevezést illetően a gyártó marketingesei, el kell ismerni, hogy elképesztő, amit belezsúfoltak a kártyába (zárójelben a megelőző Titan X adatait szerepeltetjük). A teljes értékű GP102 mag 3840 CUDA magot tömörít (3584), ennek és 1582 MHz-es alap órajelének köszönhetően (1531) számítási teljesítménye 12 TFLOPs fölé emelkedik (10,97), ami a gyártó szerint 60 fps mellett már könnyedén veszi a 4K felbontást. 12 GB memóriájának sávszélessége is jócskán megugrott, a magasabb órajelnek köszönhetően 547,7 GB (480) adat száguldozhat fel-alá másodpercenként. Mindezt a már megszokott, 250W-os tápellátás mellet teszi, feltéve, hogy van fölösleges 1200 dollárunk (cirka 350 000 forint) a videokártyának nevezett szörnyetegre.



PASSZÍV HŰTÉSŰ MINI-PC A GIGABYTE-TÓL

A képen nem egy routert láttok, az bizony egy személyi számítógép, a Gigabyte BRIX fantázianévre keresztelt modelljétől azonban ne várjatok asztali teljesítményt. A BRIX nevéhez hűen tényleg olyan, mint egy tégla, csak kicsit több rajta a hűtőborda illetve a csatoló, no meg két antennája is van, belsejében azonban egy Intel Core i3-7100U lapul, mely mellé akár 32 GB DDR4 memória is befér (két foglalatba), és egy m.2 2280-as csatolófelületen egy SSD-t is képes fogadni. A nagyjából 18×12×3.5 cm kiterjedésű dobozkára 4 USB (3.0, 3.1 és 3.1 Type C), HDMI 2.0, Mini DisplayPort 1.2, Jack csatlakozókon keresztül gyakorlatilag minden perifériát fel lehet kötni, a külvilággal pedig WiFi (802.11ac), Bluetooth és Ethernet segítségével is képes kommunikálni. A megjelenése mögött a funkcionalitás rejlik: mivel passzív hűtésű és semmilyen mozgó alkatrészt nem tartalmaz, teljesen csöndes a működése. Netezős-szövegszerkesztős irodai munkaállomásnak azonban tökéletesen megfelel, hiszen csöndes, helyet is alig foglal.

NÉHA MEGÉRI A TÚLHAJTÁS

msi® GTX 1080 Ti GAMING X TESZT

[IRTA MR. TORGUE]

Előző számunkban már teszteltük az Nvidia csúcskártyáját, ami azóta házon belül kapott egy kihívót, és sok egyedi változatot is. Ezek közül próbáltuk ki az egyik legjobbat.

Nyolc éve már annak, hogy az MSI bemutatta az első Twin Frozr hűtőjét egy GTX 260-ason, és elkezdett kiemelkedni a tucatgyártók tömegéből. Félreértés ne essék, az alaplapok piacán akkor már nagyon jól csengett a cég neve, de a grafikus kártyái még teljesen átlagosak voltak, így szükség volt valamire, amivel megkülönböztetheti magát a többiektől. Ugyanebben az évben indult hódító útjára az MSI Afterburner is, ami azóta is az egyik legkedveltebb tuning alkalmazás videokártyákhoz, úgyhogy szépen öregbítette a cég hírnevét. Az elmúlt években azt láthattuk, hogy az MSI bekerült a köztudatban a TOP 3-ba, és nem egyszer előfordult már, hogy a legjobb egyedi megoldást rakta le az asztalra egy-egy kártyából. Éppen ezért, amikor felajánlották, hogy kipróbálhatjuk a legújabb csúcskártyájukat, nem tudtunk nemet mondani. (Most őszintén, tegye fel a kezét, aki kihagyta volna! Na, ugye.)

EGY TITÁN MIND FELETT

A GTX 1080 Ti Nvidia által készített referenciaváltozata, a Founder's Edition már járt nálunk, így megbizonyosodhattunk róla, hogy tényleg nincs nála gyorsabb a vidéken. Legalábbis akkor még így volt. Nem számítottunk rá, hogy az Nvidia ilyen gyorsan rendezi a TITAN helyzetet (az X körülbelül értelmetlenné vált a GTX 1080 Ti megjelenése után), de útközben megjelent a TITAN Xp is, ami egy teljes értékű GP102-es GPU-t hordoz magán, nincs benne letiltva semmi. Ez bizony 3840 CUDA magot jelent, de a marginális előnyért cserébe majdnem kétszer annyit kérnek érte, mint a mai főszereplőnkért, amivel szemben ráadásul már nem biztos, hogy győzne...

Miért? Mert bár némileg több shaderrel rendelkezik, mint egy GTX 1080 Ti, a különbség akkora, ami órajelből még simán behozható, és jelen esetben az MSI be is hozza. Ráadásul kérdéses, hogy az Nvidia hűtése mennyire alkalmas nyáron egy ilyen vadállat hűsítésére. Egy 22 fokos szobában tesztasztalon még nagyon kényelmesen elvan, egy jól szellőző gépházba téve pedig megjön a hangja, de még tartja a sebességét. Mi lesz viszont nyáron, mikor jön a nagy meleg? Nos, abból, amit eddig láttunk, valószínű, hogy a gyári verziók sebessége leesik majd, mert nem bírják tartani a maximális órajelüket. Fel kell áldozniuk valamennyit a teljesítményből, hogy a megadott TDP kereten és hőmérsékleti értékeken belül maradjanak.

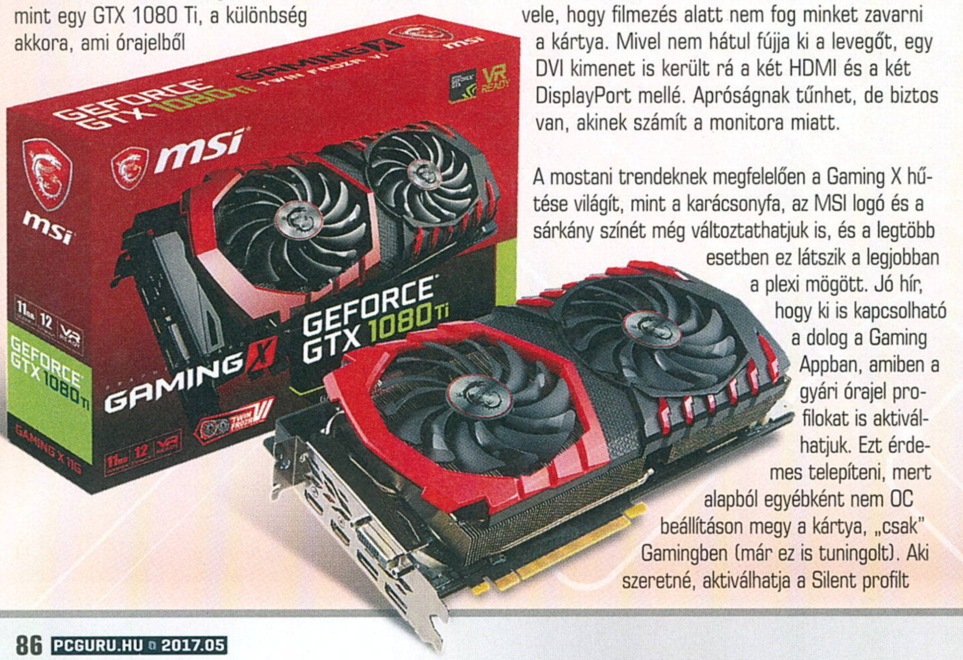
EGYEDINEK LENNI ÉR

És itt jönnek a képbe az egyedi kártyák. A referenciáknak megvan az az előnye, hogy kifújják a meleget a gépből, ezeken viszont az esetek nagy részében sokkal brutálisabb hűtés van. Az MSI Twin Frozr VI-tal szerelte a GTX 1080 Ti-t, ami egy gigászi méretű hűtő, és ezt tessék teljesen komolyan venni. A kártya magasabb az átlagnál és a súlya is tekintélyt parancsoló, már szinte féltettük a PCI-E slotunkat, amibe pakoltuk (szerencsére jól bírta a kiképzést).

Üresjáratban és Windows alatt a Gaming X modell nagyon halk ezzel a hűtéssel, sőt néha egész konkrétan hangja sincsen, mert kikapcsolja a ventilátorokat, ha a bordázat is elég a GPU 60 fok alatt tartásához. Nálunk ez elég sűrűn előfordult, szóval számolhatunk vele, hogy filmezés alatt nem fog minket zavarni a kártya. Mivel nem hátul fújja ki a levegőt, egy DVI kimenet is került rá a két HDMI és a két DisplayPort mellé. Apróságnak tűnhet, de biztos van, akinek számít a monitora miatt.

A mostani trendeknek megfelelően a Gaming X hűtése világít, mint a karácsonyfa, az MSI logó és a sárkány színét még változtathatjuk is, és a legtöbb esetben ez látszik a legjobban a plexi mögött. Jó hír, hogy ki is kapcsolható a dolog a Gaming Appban, amiben a gyári órajel profilokat is aktiválhatjuk. Ezt érdemes telepíteni, mert alapból egyébként nem OC beállításon megy a kártya, „csak" Gamingben (már ez is tuningolt). Aki szeretné, aktiválhatja a Silent profilt is, ez minimális teljesítményvesztésért cserébe még halkabb működéssel jutalmaz minket. A GTX 1080 Ti Gaming X sebessége 5-10%-kal nagyobb, mint a referenciakártyáé, mindössze ennyit ér a gyári túlhajtás, de ezen nem érdemes csodálkozni, nem hagyott túl nagy mozgásteret az Nvidia a partnereinek, már alapból elég magas órajelen küldte harcba az újdonságait. Van egy olyan érzésünk viszont, hogy ez a különbség a nyáron nőni fog. A referencia kártya már most is állandóan a határon mozog (80 fok felett), és néhány játékban finomabban bánik az órajelekkel, a Gaming X viszont az erősebb hűtésének hála a hőségben is tarthatja a tempót. Ráadásul járnak hozzá olyan szoftveres extrák, mint a TriDef VR 3 hónapos előfizetése vagy az MSI DragonEye, amivel Twitch, esetleg YouTube streameket tudunk nézni játék közben. Utóbbi még hasznos lehet, ha valaki csak épp növényeket farmol WoW-ban, és közben nem akarja halálra unni magát, de a promó képen mutogatott StarCraft 2 meccs közbeni StarCraft stream nézés azért elég vadnak tűnik. Persze ha valaki garantálni akarja, hogy kikapjon, akkor hajrá.

ENNYI PÉNZÉRT TÉNYLEG A LEGJOBBAT AKARJA AZ EMBER, A GAMING X PEDIG HOZZA IS AZ ELVÁRHATÓ, AZAZ ESZMÉLETLENÜL BRUTÁLIS TELJESÍTMÉNYT.



NEM ROSSZ, NEM ROSSZ!

Hoppá, kezd fogyni a hely az oldalon, úgyhogy értékeljünk! Bár a többi egyedi megoldást még nem láttuk élőben, de abból, amit tudunk róluk (és az eddigi tapasztalatainkra támaszkodva) azt kell mondanunk, az MSI Gaming X-e ott van a legjobbak között, nehéz rajta fogást találni. Körülbelül egy tízessel kérnek érte többet, mint a legolcsóbb gyártók Founder's Editionjeiért, ami ebben a magasságban (~250 ezer forint) már nem egy nagy tétel, és még kisebb a különbség, ha az MSI Aeroját vagy például az Asus Turbo sorozatát vesszük alapul. Ezek elég fapados kártyák, amik helyett szerintünk jobb választás egy Founder's Edition, ha olyan típusú hűtést szeretnénk, ami hátul kifújja a meleget, amennyiben viszont elfér a házunkban egy Gaming X, mindenképp fontoljuk meg, mert lehet 1-2 hónap múlva már nagyon örülni fogunk a döntésünknek.

ASZTALI RAGADOZÓ
acer PREDATOR Z1

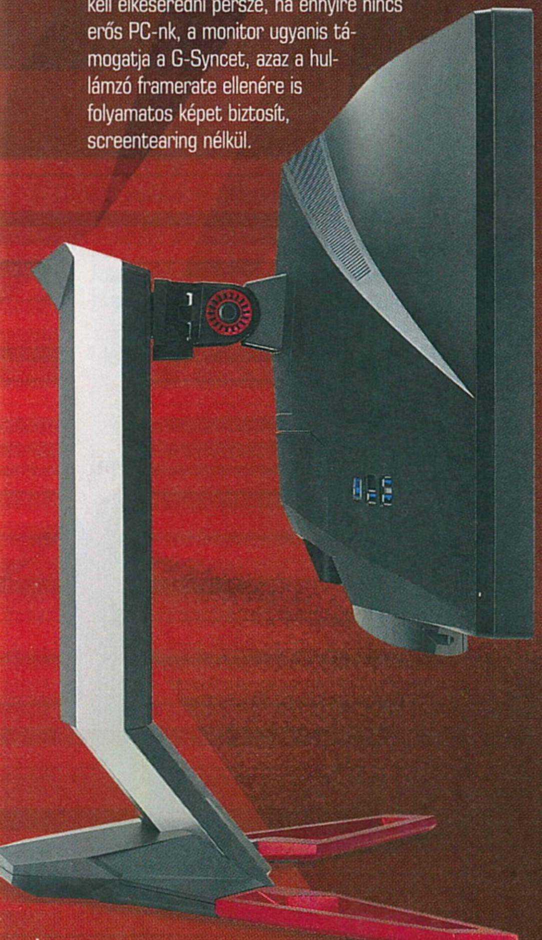
[ÍRTA CHOCHO] **A GAMER MONITOROK PIACA EGYRE CSAK NŐ, A GYÁRTÓK PEDIG IGYEKEZNEK ELÉRHETŐ ÁRSZINTRE HOZNI MINDAZT A TECHNIKÁT, AMI 2-3 ÉVE MÁR JELLEMEZTE AZ AKKORI CSÚCSKATEGÓRIÁS KIJELZŐKET.**

A bevezetőben említett „elérhető árszint" persze nem az a 900 dollár, amiért az Acer Predator Z1 30 hüvelykes monitor kapható. A Z301CT modellnévre hallgató kijelző átszámítva 260 ezer forintba kerül, ami annak ellenére is magas ár, hogy sokkal többért is lehet kapni gamer monitorokat – hogy mást ne mondjak, a Z1-es család legnagyobb testvérkéje, a Z35 már 1100 dollárba kerül.

És hogy pontosan mit kapunk ezért az összegért? Nos, egy 29,5 hüvelykes VA-panellel felszerelt, WQHD felbontású monitort, amit az Acer bevallottan a játékosok igényeinek próbált megfeleltetni. Ez már a periféria külsején megmutatkozik: agresszív, fekete és piros színek uralják a műanyag borítást, ami a egyszerre tartalmaz csillogó és matt felületeket. A talpat mintha csak valamelyik '80-as évekbeli sci-fiből szalajtották volna, a nyak pedig olyan, mint egy késő '90-es években emelt amerikai toronyház. Impozáns, nem mondom, de szerencsére a látványtervezők eszüknél voltak, és nem tették nevetségessé a monitort. A hatalmas, hajlított kijelzőt körbeölelő, fényes fekete káva, valamint az alatta lévő irányítópanel szelídít annyit az összképen, hogy még komolyan lehessen venni a perifériát.

VA-GY ÚGY!

Ácsi-ácsi, VA-panel? Nem IPS? Nos, az Acer valóban a Fujitsu nevéhez köthető VA mellett tette le a voksot, amelyről most hosszas technikai fejtegetésbe bocsátkozhatnék, de helyette elég annyit tudni, hogy minőségben valahol az IPS és a TN között helyezkedik el, árban viszont utóbbihoz esik közelebb. Kis odafigyeléssel remek színeket és éles, gyors képet lehet alkotni vele, utóbbi pedig a játékosoknak mindennél fontosabb. Tudta ezt az Acer is, így a kijelzőt alapból 144 Hz-es képfrissítéssel látta el, mely egy belső tuningnak hála akár 200 Hz-re is feltornázható. Konyhanyelven ez annyit tesz, hogy akár 200 fps-sel is repeszthet a Battlefield 1, ha elég erős gépen futtatjuk. Akkor sem kell elkeseredni persze, ha ennyire nincs erős PC-nk, a monitor ugyanis támogatja a G-Syncet, azaz a hullámzó framerate ellenére is folyamatos képet biztosít, screentearing nélkül.



Mi tagadás, valóban látványos 21:9-es képarány mellett, 2580x1080-ban játszani, a VA-panel pedig hozza a kötelezőt, azaz telt színeket és gyors, mindössze 4 ms-os válaszidővel megjelenített akciót bámulhatunk. A betekintési szögek mondjuk nem a legjobbak, ezen a téren az IPS és az OLED még mindig verhetetlenek, mivel viszont a Z1-es hajlított megjelenítőt kapott, gyakorlatilag mindig ugyanolyan távol lesznek a szemünktől a pixelek.

MINDENT BELE

A teljesítménnyel és a képminőséggel tehát minden rendben, de csatlakozók terén nem leszünk eleresztve: egyetlen árválkodó HDMI és szintén egy darab DisplayPort üti a markunkat. Bár a kijelző beépített hangszórókat kapott, az analóg audiobemenet szinte elérhetetlen helyre került (a panel aljában találjuk), a sokkal hozzáférhetőbb USB-k pedig (4 db + egy elosztó) nem hajtották meg a Razer fülesemet. Szóval nem ez lesz az a kijelző, amire a lakás összes eszközét rákötjük – bár az Acer védelmében érdemes tisztázni, hogy a játékosok többségének a megannyi port igazából teljesen felesleges vacaknak tűnik.

Ahhoz persze, hogy egyáltalán eljussunk a csatlakozókig, össze kell szerelni a hatalmas dobozban érkező monitort. Ez kétemberes meló, Chris meg én jó ideig szenvedtünk, mire felcsavaroztuk a talpat a panelbe ágyazott nyak aljára. A munka gyümölcse azonban megért minden szenvedést, a Z1-es ugyanis az egyik legergonómikusabb monitor, ami megfordult a PC Gurunál. Dönthető, forgatható, állítható – ez nagyon nagy öröm, különösen a megannyi mozdíthatatlan, „olcsó" monitor után (az én otthoni LG-m pl. egyáltalán nem állítható). Egyedül a portrémód (azaz az állított forma) maradt ki a repertoárból, ez azonban egy hajlított monitor esetében érthető döntés. És ha már szóba jött a doboz: extraként találunk benne DisplayPort- és HDMI-kábelt is – ne tessék röhögni, nem egy gyártó hagyja ki ezeket a saját kiszereléseiből, mondván, a vásárló majd szépen beszerzi külön az összeset. Ezen felül tápegység és egy fali rögzítő elem is a csomag részét képezi, előbbi kétféle hálózati kábellel (egyet az angolszász, egyet az európai szabványhoz készítettek).

JÓ EZ, NEM KICSIT

Nem sok okunk van tehát panaszra: amennyiben az Acer Z1 mellett döntünk, sokat kell ugyan fizetnünk, de cserébe egy olyan monitor lesz a jussunk, ami minden szempontból megáll a lábán. Az még egy dolog, hogy játszani remek vele, mert a könnyen használható menüben kalibrálható színek jók, a sebesség pedig villámgyors. Az viszont egy másik, hogy a 21:9-es képarány munkára is kifejezetten alkalmassá teszi az Acer fenegyerekét – ennek az újságnak több oldala is ezzel a monitorral készült, és hát na, nehéz visszaszokni a 3 db 16:9-es kijelzőre azután, hogy gyakorlatilag egyetlen darabbal is ki tudtam váltani azokat.

DRÁGA JÁTÉKSZER AZ ACER Z1, ÁM ENNEK ELLENÉRE MEGÉRDEMLI A DICSÉRETET, MERT MINDEN FELHASZNÁLÓI TÉREN JÓL SZEREPEL.

Az egyetlen dolog, amiért nyavalyoghatunk, az árazás. Az a helyzet ugyanis, hogy bár az ergonomikus kivitele és a szép képe miatt kiérdemelte a PC Guru ajánlott plecsnijét, a Z1-nél nagyon rezgett a léc, mert ténylegpiszkosul sokba kerül a monitor. Amennyiben ennyire sok pénzt szeretnétek kiadni egy egyébként hosszú évekre választott perifériáért, személy szerint azt javaslom, hogy még tegyetek rá a egy lapáttal, és válasszátok a cikkben is említett, 1100 dolláros 35-ös modellt. Nem azért, mert az általunk kipróbált Z301CT-vel még nem ejtitek le a haverok állát, és nem is a rongyrázás miatt. Hanem mert a Z35P bmphz kódnevű Z1-es UW-QHD felbontással bír, azaz 3440x1440-es – ez pedig időtállóbb megoldás, elvégre a 4K már nem a kanyarban, hanem a nyakunkon van.

A SZÁMÍTÓGÉPEK HŰTÉSE

UTAZÁS A PC BELSEJÉBEN

[ÍRTA HUNORK]

A STATISZTIKÁK SZERINT KÖZEL NÉGYMILLIÁRD SZÁMÍTÓGÉP MŰKÖDIK NAPONTA A VILÁGON. AZONBAN LEGTÖBB ESETBEN A HARDVEREK NEM KAPNAK ELEGENDŐ TÖRŐDÉST, ÍGY NEMCSAK A VILÁGHÁLÓ, HANEM SZÓ SZERINT AZ ALKATRÉSZEK IS IZZANAK A MAGUK ÁLTAL TERMELT HŐTŐL.

A legtöbb számítógép használónak elsődleges vásárlási szempontjai új gép összeállításakor vagy bővítéskor: minőségi alaplap, erős processzor és videokártya, valamint gyors memória. Ehhez társul még a személyes kívánalom, nevezetesen, hogy a számítógép halk és kellően hűs legyen. Utóbbi azért fontos, mert a technikai eszközök a fizikai működésük miatt hőt termelnek, és mindegyiknek van egy olyan üzemi hőmérséklete, amin jól érzi magát – amennyiben ezt sikerül meghaladni, csökken a komponens élettartama. És bár mindez a szakiknak magától értetődő, sokan elfeledkeznek a megfelelő hűtésről, szellőzésről, így a felhasználói elvárások nem mindig társulnak a végeredménnyel. A tökéletes hűtés kialakítása plusz kiadással jár, de cikkünkben most rámutatunk a lehetséges, ajánlott megoldásokra, valamint sorba vesszük a különböző hűtési fajtákat.

A SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

Hűtés szempontjából legfontosabb eszközünk maga a számítógépház, mely alapvetően meghatározza későbbi fejlesztéseinket. Egy rossz minőségű, gyenge házba hiába pakolunk drága hűtési rendszereket, ha azok a nem megfelelő szellőzés miatt nemhogy javítanának alkatrészeink helyzetén, adott esetben még rontanak is azon.

Sok függ tehát attól, mennyi időt szentelünk az alkatrészek kiválasztásának, ez talán a legfontosabb része egy számítógép tervezésének, építésének. Minden komponens esetében elegendő időt kell szánnunk a gyártói weboldalak tanulmányozására, a kinézett termék tulajdonságainak (specifikációk) kigyűjtésére. Ha ezt szem előtt tartjuk, akkor megkímélhetjük magunkat olyan kellemetlen meglepetésektől, hogy például a processzorhűtő nem fér be a házba, a videokártya túl hosszú, melegednek az alkatrészek, a vízhűtést nem tudjuk beszerelni stb.

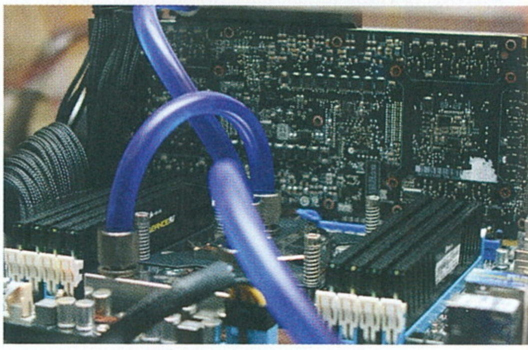
PC ház vásárlásakor a legfontosabb szempontok: a beszerelendő alaplap mérete (mATX, ATX, EATX), a processzorhűtő maximális magassága, a videokártya maximális hosszúsága, a kábelek rendezésére álló minél nagyobb hely (cable management), alkalmas-e vízhűtés beépítésére, és hogy legalább egy első beszívó és egy hátsó kiszívó ventilátorral rendelkezzen. Fontos még a tápegység helyzete: lehetőleg alsótápos házat vásároljunk, mert így a tápegység friss levegőt kap alulról, míg felsőtápos háznál a processzor és videokártya által felmelegített hőt szívja be.

A legideálisabb, ha elöl egy vagy kettő befelé hideg levegőt fújó ventilátor üzemel, melyek egyben hűtik az itt található merevlemezeket, hátul és a ház tetején pedig egy vagy kettő, az odabent keletkező meleg levőt kifelé szívó ventilátor működik. Ezzel a megoldással az alkatrészeken egy egészséges átfújó légáram halad keresztül, és elérhetjük, hogy a házban uralkodó meleg levegő kényelmesen távozzon. Vannak házak, melyeknél az oldallapon is található – általában nagyméretű – ventilátor, de ezek sok esetben nem hozzák az elvárt eredményt, mivel a nagy sebességgel dolgozó lapátok eltolják a levegőt a videokártya és a processzor hűtése elől, ráadásul további porcicák lerakódását segítik elő.

EZERÉVES KÖZHELY, HOGY NINCS MEGFELELŐ GAMER PC KIVÁLÓ HŰTÉS NÉLKÜL, ENNEK MIBENLÉTÉRŐL AZONBAN NAGYON SOK VÁROSI LEGENDA KERING.

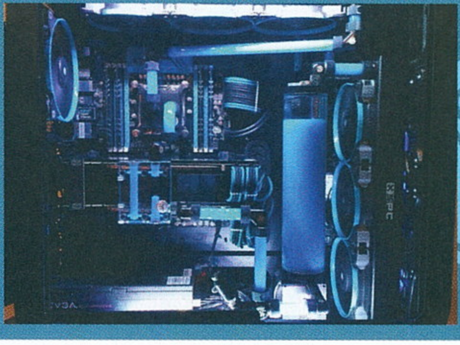
Nagyon fontos, hogy olyan házat vegyünk, ami számunkra elegendő bővítő hellyel rendelkezik. Ha halk és szellős gépet szeretnénk, semmiképp se tegyük a házat zárt helyre, vagy a számítógépasztal több oldalról körbezárt mélyedésébe. Mert hiába építünk egy jól kitalált, és jól szellőző rendszert, ha a meleg levegőnek nincs esélye elhagyni a gépházat. A kábelek megfelelő elhelyezése is igen fontos, lehetőleg az alaplap háta mögött legyenek elvezetve, és tépőzáras kötegelőt használjunk, mely a szükséges méretre könnyen igazítható. Fentiek következtében az alaplap közvetlen környezete tisztább, szellősebb lesz, nemkülönben esztétikusabb.

Léteznek hangszigetelő anyaggal ellátott házak, ezek általában megfelelő hűtési megoldással érkeznek. Amit azonban tudni érdemes: ilyen házban,



ÉPÍTETT VÍZHŰTÉS

A kompakt vízhűtés nagytestvére elsősorban árban, az alkatrészek minőségében és a szerelés összetettségében tér el olcsóbb társától. Lényege, hogy az összetevőket külön-külön, a célnak megfelelően, az adott rendszerhez vásároljuk meg. Üzembe helyezése már szakértelmet igényel. Főbb alkatrészei: rézből készült blokkok, szivattyú, radiátor, csövek, ventilátor (számuk a radiátor méretétől függ), folyadéktartály, melynek feladata a feltöltés és légtelenítés, és végül maga a folyadék, melyet magunk is kikeverhetünk, így színes is lehet (UV reagens). Érdemes megemlíteni az EK, Nanoxia és Alphacool magas színvonalú termékeit.



Ajánlott számítógépházak

Ahogy azt a cikkben is írjuk, a jó hűtés a megfelelő számítógépház kiválasztásával kezdődik. Az alant található lista kizárólag az adott házak optimális felépítése alapján született, és persze van még ezer és ezer egyéb lehetőség odakint, de kiindulópontnak akkor is megteszi, ha valaki a saját feje után menne.

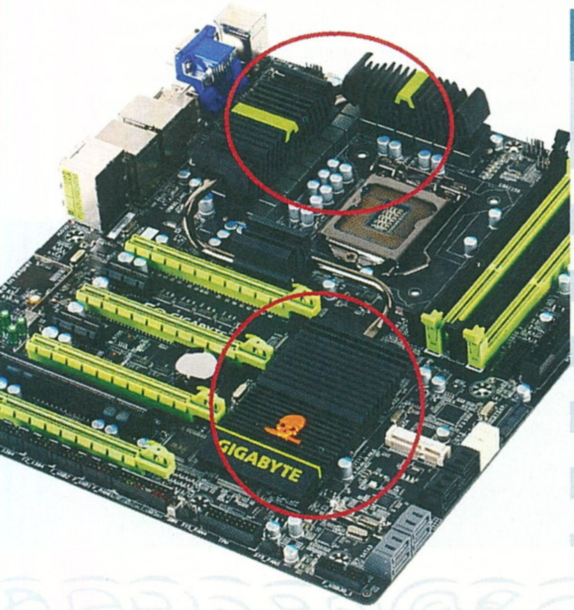
	Gyártó	Átlagos fogyasztói ár
BELÉPŐSZINT	Deepcool Tesseract	10 000 Ft
	BITFENIX Neos	12 000 Ft
	Zalman R1	13 000 Ft
	Zalman Z3 Plus	13 000 Ft
	THERMALTAKE Versa N25	15 000 Ft
KÖZÉPKATEGÓRIA	Zalman Z9 Neo	18 000 Ft
	IN WIN G7	21 000 Ft
	NZXT S340	22 000 Ft
	Phanteks Eclipse P400	22 000 Ft
	RaiJintek Aeneas	23 000 Ft
FELSŐKATEGÓRIA	Phanteks Enthoo Pro	32 000 Ft
	IN WIN 303	33 000 Ft
	NZXT H440	38 000 Ft
	Fractal Design Define R2	45 000 Ft
	IN WIN Grone	47 000 Ft
HANGSZIGETELT	Be Quiet Pure Base 600	32 000 Ft
	Cooler Master Silencio 652S	33 000 Ft
	Fractal Design Define R4	38 000 Ft
	Nanoxia Deep Silence 5	43 000 Ft
	Be Quiet Silent Base 800	44 000 Ft

akár passzív, akár aktív hűtéssel rendelkező hardvereket használunk, az üzemi hőmérséklet átlagosan 5-10 fokkal magasabb lesz.

PÖRÖG, FOROG, HŰT

A hűtés sava-borsát természetesen a már emlegetett ventilátorok jelentik. A legtöbb számítógépházban – a neves gyártókat kivéve – általában az olcsóbb, gyengébb légszállítással rendelkező, az átlagosnál hangosabb ventilátorok kerülnek beépítésre. Ami tény: minden ventilátornak van szél- és motorzaja. Tehát minél több van belőle, annál hangosabb lehet egy gép. Milyen szempontok az elsődlegesek egy ventilátor vásárlásakor? Első az átmérő. Leginkább a 12 és 14 cm-es megoldások népszerűek, és ezek már kellő hatékonyságot tudnak biztosítani. Természetesen léteznek kisebb átmérőjű darabok, de ezek hatásfoka már gyengébb. A következő a légszállítás (Air flow), mértékegysége cfm vagy m^3/h, mely a ventilátor által szállított légmennyiséget fejezi ki. Arra ügyeljünk, hogy minél magasabb értékkel rendelkezzen kiszemelt példányunk. Ezután a zajszint következik, hiszen csendes számítógépet szeretnénk. A gyártók ezt decibelben (dB) adják meg. Elmondható, hogy 20 dB az a határ, ami alatt egy hűtés halknak mondható, szóval, hacsak nem akarunk porszívóélményt, ez alatti értékű ventiket keressünk. Fontos továbbá a csatlakozó típusa. A legelterjedtebb a hagyományos Molex, mely közvetlenül a tápegységtől kapja a feszültséget. A másik megoldás az alaplapi, Chassis Fan csatlakozókra rádugható típus, amiből 3 és 4 tűs verzió létezik. A kettő közötti eltérés, hogy utóbbi támogatja az alaplap BIOS menüjében a fordulatszám szabályozást – ez az érték a lapátok forgási sebességét, vagyis az egy perc alatt megtett fordulatot fejezi ki. A magasabb fordulatszám magasabb légszállítást és magasabb statikus nyomást eredményez, tehát a hűtés hatásfoka jobb, cserébe viszont nagyobb szél- és motorzajjal kell számolnunk.

Persze nem árt tisztában lenni vele, hogy mégis milyen felépítésű ventilátorok léteznek – bizony, ez is számít. Az első a sorban a csúszócsapágyas, más néven siklócsapágyas (sleeve bearing) venti, mely a legolcsóbb típus, egyszerű előállítani, és amíg ki nem kopik, addig csendes működést biztosít. Hátránya, hogy „halk élettartama" viszonylag rövid, de ezt ideiglenesen orvosolhatjuk zsírozással, olajozással. Második a golyóscsapágyú ventilátor (ball bearing): ez technikailag hasonlít a csúszós csapágyra, de itt golyókon gördül a ventilátor forgórésze, amitől a lapátok stabilitása jobb lesz a siklócsapágyas példányokénál. Előnye a hosszabb élettartam, azonban a golyókon történő gördülés magasabb zajszintet eredményez, így egy korosodó golyóscsapágy érezhetően hangosabb – erre szokták mondani, hogy morog a ventilátor. A következő a folyadékcsapágyas típus (fluid dynamic bearing), melynél a ventilátor magja egy olajjal feltöltött kis tartályban helyezkedik el. Ebből az következik, hogy halkabb és hosszabb az élettartama, viszont drágább a megvalósítása. Az utolsó típus a mágneses csapágy (magnetic bearing): ennél egy mágneses erőtér képezi magát a csapágyazást. Úgy kell elképzelni, mint a mágnes rudat és a vasreszeléket, vagyis az álló és a forgórész közti két erőtér taszítja egymást. Egyértelmű előnye, hogy csendes, hosszú élettartamú. Hátránya, hogy a mágneses erőtér gyengülésével ez a típus is moroghat, búghat. Végül nem feledkezhetünk meg a ventilátor élettartamáról sem, ezt üzemórában adják meg a gyártók.



Ajánlott CPU hűtők

A processzorhűtők esetében is fontos kiemelni, hogy ez a lista nem szentírás, és mi is tudjuk, hogy több rajta szereplő termék nehezen szerezhető be Magyarországon. Ugyanakkor az adataik és az áraik jó kiindulópontot nyújtanak egy CPU-hűtő megvásárlásához, na meg a tájékozódáshoz.

Gyártó	Átlagos fogyasztói ár
Zalman CNPS8X	7000 Ft
be Quiet! Pure Rock Slim	8000 Ft
SCYTHE Katana 4	8500 Ft
Arctic Cooling Freezer A32 (AMD)	10 000 Ft
Alpenföhn Brocken ECO	11 000 Ft
be Quiet! Pure Rock	11 000 Ft
Thermalright True Spirit 120i	11 000 Ft
Alpenföhn Brocken 2	13 500 Ft
be Quiet! Shadow Rock 2	14 000 Ft
Noctua NH-U9B SE2	19 000 Ft

Ahhoz, hogy minden paraméterben tökéletes eredményt kapjunk, már a pénztárcánkba kell nyúlni. Amire figyelni kell: a legtöbb gyártó a ventilátor oldalára felvési, hogy milyen irányban fúj, és a lapátok milyen irányban pörögnek, ennek figyelembevételével kell beszerelnünk a gépbe. Amennyiben a gyártó hanyag és ez nincs rajta a ventin, akkor érdemes feszültség alá helyezni, és megnézni, merre fúj – ne tessék röhögni, tapasztalt gépépítők is belefutottak már ebbe.

A FŐEGYSÉG ÉS A LEVEGŐ

A házunkat megvettük, felszereltük, ideje hűteni a bekerülő alkatrészeket, kezdetnek mindjárt az egyik legdrágábbat:

a processzort. Mind az Intel, mind az AMD csak a célnak megfelelő, alapszintű hűtőt ad processzorai mellé, ezért, ha nem csak internetezésre vagy irodai munkára használjuk gépünket, könnyen szembesülhetünk zúgással, búgással, melegedő processzorral. Ennek kiküszöbölése egyszerű: vegyünk egy minőségi, kellő hatásfokú processzorhűtőt. A kínálat nagyon széles, szövegdobozunkban találhattok pár, kifejezetten ajánlott darabot – fontos: ezek csak példák, a gyártói specifikációik jó kiindulási pontok lehetnek, de mivel nem egy említett hűtő nehezen beszerezhető, inkább csak iránymutatásnak szánjuk a listát.

AMI A VÍZHŰTÉSES KONFIGURÁCIÓKAT ILLETI, FONTOS TUDNI, HOGY EZEKET NEM AZ ÁTLAGFELHASZNÁLÓKNAK, HANEM TUNINGŐRÜLTEKNEK KÉSZÍTETTÉK.

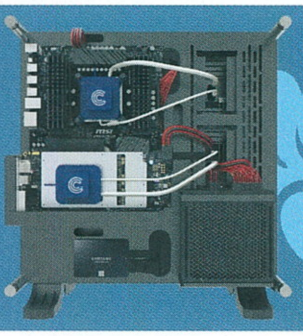
Mit kapunk cserébe? A gyári hűtőknél sokkal halkabb és hatékonyabb működést, ami Celsius fokban azt jelenti, hogy akár 15-25 fokos „megtakarítást" érhetünk el, ennyivel lesz hűvösebb számoló egységünk, és 10-20 fokkal teljes rendszerünk.

A CPU hűtők kategóriái: Top Down, ahol a ventilátor az alaplappal párhuzamos helyzetben üzemel, és előnye, hogy hűti a processzor környékén található alkatrészeket is. A Tower, magyarul toronyhűtő, mely legtöbb esetben hátulra fújja ki a meleg levegőt. Ezenkívül létezik még a Passzív hűtés, ahol csak a bordázat kialakítása, mérete szabja meg a hővezető képességet, ventilátort nem működtet, és itt már a csendesség dominál.

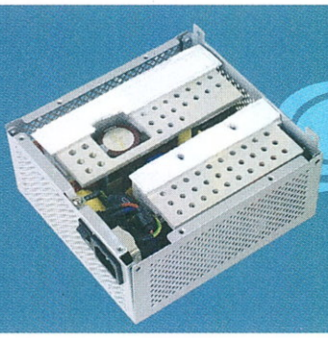
A Top Down hűtőket elsősorban mini/midi gépekbe szokás beszerelni, de mivel ezek a processzor környezetét is hűtik, akár ATX konfigokba is jó választásnak bizonyulhatnak (főleg nagyobb fogyasztású CPU esetén), vagy akkor, ha nem találunk kellően alacsony toronyhűtőt számítógépházunkba. Ami a népszerűbb toronyhűtőt illeti, lehet egy- vagy kétventilátoros, a teljesítményt a hőcsövek száma és a ventilátor mérete szabja meg. Arra is figyelnünk kell, leginkább mATX alaplapok esetében, hogy a nagyobb és vaskosabb hűtők az első RAM modult eltakarhatják, főleg, ha a memória magas hűtőbordázattal rendelkezik. Lehetőleg univerzális hűtőt válasszunk, és akkor nem ér minket meglepetés.
A gyártók weboldalán a támogatott CPU foglalatok listája mindig megtalálható, akárcsak a hűtő pontos mérete. A beszerelésnek, ha nem vagyunk biztosak magunkban, semmiképp ne álljunk neki egyedül, különben könnyen kárt okozhatunk. A gyári hűtők jellemzően „bepattintós" (push pin) megoldással szerelhetők fel, de a komolyabb CPU hűtőkre ez már nem igaz. Külön merevítő lemez, tartó keret felszerelése szükséges, majd a ventilátor felhelyezése is külön történik. A hűtést segítő plusz művelet a kiszáradt hővezető paszta időnkénti cseréje a processzoron. A CPU-hűtő alá ugyanis paszta kell, nincs mese, ez azonban idővel alkalmatlanná válik a hő elveze-

PASSZÍV HŰTÉS

Egyre inkább van igény teljesen csendes, csak passzív hűtéssel üzemelő számítógépre. Ezek jellemzője, hogy ventilátor nem működik bennük, nagyméretű hűtőbordák és hőcsövek biztosítják a keletkező hő elvezetését a processzortól és a videokártyától. Vannak passzív vagy félpasszív tápegységek is, utóbbiak csak terhelés esetén kapcsolják be a ventilátort. További segítség, ha a hagyományos merevlemezeket elfelejtjük, mivel az SSD mozgó alkatrész nélkül üzemel, így a HDD író/olvasó fejének mozgása sem kelt többé zajt. Fentiekkel egy teljesen néma számítógépet lehet birtokolni, ahogyan a mellékelt képen is látható.



A TÁPEGYSÉG

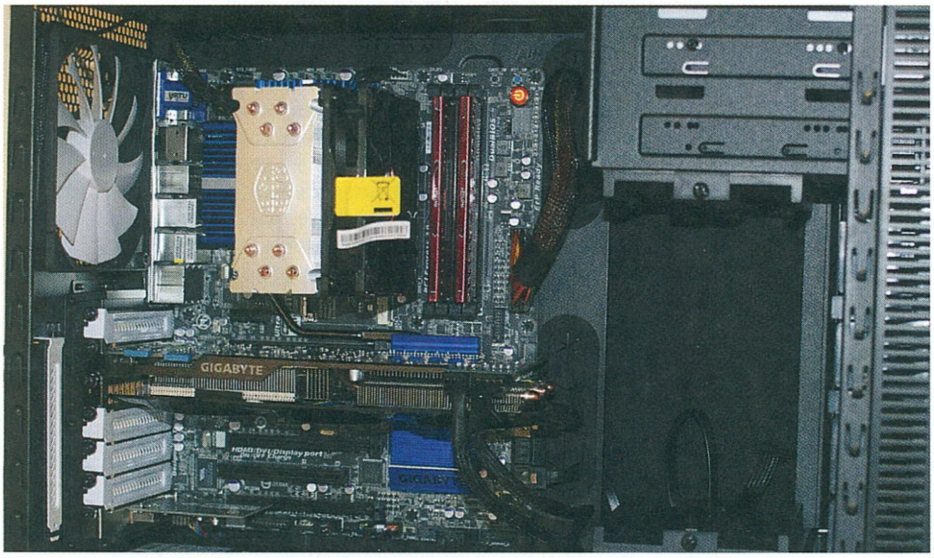


Habár nem kifejezetten a hűtéshez tartozik, de egyik legfontosabb alkatrészeink egyike, ugyanis egy rossz minőségű tápegység teljesen tönkreteheti az egész rendszert. A tápegységekben is – a teljesen passzív típusokat leszámítva – ventilátor működik, akad, melyben kettő is. Ezek sok esetben specifikusak, az adott típushoz lettek tervezve, de működésük, technikai felépítésük megegyezik a többi ventilátoréval. Manapság egyre népszerűbbek a moduláris és félmoduláris tápegységek, használatukkal a kábelek száma csökkenthető. A leginkább ajánlott tápegység gyártók: beQuiet!, Seasonic, Corsair, Cooler Master, EVGA, FSP, Antec.

tésére, érdemes hát 1-2 évente újrapasztázni a procit. A légáram szempontjából a legjobb megoldás, ha a hűtő a ház hátulja felé fújja a meleg levegőt, egyenesen az ott lévő kiszívó ventilátor felé. A másik mód, mikor úgy szereljük fel a hűtőt, hogy lefelé néz, így a meleg levegő felfelé áramlik a ház tetejére szerelt egy vagy kettő kifelé szívó ventilátor irányába.

NA ÉS A TÖBBIEK?

Egyszerű irodai gépek esetében nem szükséges diszkrét VGA alkalmazása, a legtöbb processzor ugyanis integrált videokártyával érkezik, melyek tudása a célnak megfelelő. Az erősebb képalkotók azonban már rendelkeznek egy-, kettő- vagy akár háromventilátoros léghűtéssel, és többnyire a teljesítményük is elegendő. Ezekről részletekre kiterjedően nem szólunk, csak annyit emelünk ki, hogy mint minden komponens esetében, úgy itt is létezik megoldás cserére, ha halkabb működést vagy alacsonyabb hőmérsékletet szeretnénk elérni. Itt kifejezetten fontos a hozzáértés, vagy kérjük szakember segítségét, különben könnyen tönkre tehetjük drágán vásárolt hardverünket! Számos gyártó kínál léghűtési és kompakt vízhűtési megoldásokat típusra bontva (pl. Arctic). Jellemzőjük, hogy felszerelésük egyszerű, élettartamuk hosszú, és nagyon halkan üzemelnek. Más gyártók (pl. Raijintek) magát a hűtőbordázatot árulják, a ventilátor beszerzése, felszerelése ránk marad, már ha szükséges. Fontos tudni viszont, hogy ebben az esetben a garancia elvész, szóval tényleg csak saját felelősségre matassuk a VGA-t. Az alaplapi VRM (feszültségszabályzó) áramkör feladata, hogy a tápegységből érkező feszültséget a processzor, memória és egyéb komponensek számára szükséges szintre alakítsa át. Az alaplapi chipkészlet pedig kezeli a SATA vezérlőt, a BIOS/UEFI felületet, az alaplapi hang- és hálózati kártyát, valamint az USB portokat. Mindkét elem híres hőtermeléséről, azonban az extrém tuning kivételével szinte mindig passzív hűtéssel találkozunk, ahogyan a RAM moduloknál is. Szóval ez az a területe a hűtéstechnikának, amivel nem sok felhasználó foglalkozik majd, hacsak nem valamilyen tuningrekord megdöntésén fáradoznak éppen.



SZÉLLEL, VÍZZEL, OLAJJAL?

Eddig csak és kizárólag léghűtésről beszéltünk, pedig mostanában egyre többen fordulnak a folyadékhűtés felé. Ennek részleges oka, hogy sok téves állítás kering róla internet szerte. Akik nem jártasak ebben a témában, könnyen azt hihetik, hogy a vízhűtés lényege a csend. Ez tévedés! Ugyanis a folyadékhűtő rendszer végén is ventilátor (akár több) üzemel, és a folyadékot mozgató szivattyú is zajforrás. A vízhűtés értelme inkább az, hogy hőelvezetési kapacitása jobb, mint a léghűtésé, magyarán gyorsabban képes lehűteni a felmelegedett alkatrészt, így az úgynevezett visszahűlési idő is rövidebb. Felmerülhet a kérdés, hogy akkor miért vesződjünk vele. Leginkább azoknak érdemes vízhűtésen gondolkozni, akik tuningolni szeretnék a CPU-t, VGA-t, hiszen a megnövelt órajelek magasabb hőtermeléssel járnak, aminek gyors és hatékony elvezetése igen fontos. Ami a kompakt vízhűtési megoldások előnye: esztétikus, karbantartásmentesen üzemeltethető, telepítése nem nehéz, valamint látványos és tágas belső tér a házban. De hogy ezt elérjük, feltétlen szükséges a cikk elején említett számítógépház paraméterek pontos ismerete, mivel nem minden típus alkalmas vízhűtésre.

ZÁRSZÓ

Hosszú utat tettünk meg a cikk első oldala óta, így gyorsan összefoglaljuk a lényeget. Az optimális hűtés kialakítása egymástól jól elkülöníthető lépésekre bontható. Legelső feladat számítógépházunk helyes kiválasztása a meglévő és tervezett alkatrészeink függvényében. Utána vásárolhatunk plusz házhűtő ventilátorokat és processzorhűtőt. Itt már személyes szempont lehet a tágasabb belsőt eredményező kompakt vízhűtés. Minden esetben tanulmányozzuk az adott gyártó weboldalát. Amennyiben a VGA esetén kitekintünk másfajta hűtési megoldásra, nagyon figyeljünk a pontos típusra. Ha nem vagyunk biztosak magunkban, akkor mindenképpen szakember segítségét kérjük, vagy ott történjen hűtési megoldásunk beszerelése, ahol az alkatrészeket vásároltuk.

Nem feledkezhetünk meg a folyamatos karbantartásról sem. Évente egy alkalommal érdemes szétszerelni a számítógépet, eltávolítani a benne felgyülemlett port. Ha vannak kihúzható porszűrő tálcák, azokat könnyen tisztíthatjuk. Szinte bárhol kapható sűrített levegő spray, ezzel ki lehet fújni a ventilátorokból, hűtőbordából az összeállt porcsomókat, de még jobb erre a célra egy kompresszor.

Ha mindezeket betartjuk, akkor egy szellős, kellően hűvös rendszert birtokolhatunk, és máris magunk gondoskodtunk az alkatrészeink élettartamának meghosszabbításáról. Mert azt ugye tudjuk: a PC-nek lelke van, meghálálja a törődést.

Ajánlott szimpla radiátoros kompakt vízhűtések

A vízhűtés kétélű fegyver: egyrészt a gamer szcénában terjedő mítoszok ellenére minden, csak nem halk; másrészt a hatékonysága éppúgy beszerelés- és házfüggő, mint egy hatékony léghűtéses rendszernek. Az alant felsorolt változatokkal mindenesetre nem tesztek rossz lóra, stabilak és egyben kaphatók.

Gyártó	Átlagos fogyasztói ár
LEPA AquaChanger 120	20 000 Ft
ANTEC Kühler H600 Pro	20 000 Ft
DeepCool Captain 120 EX	27 000 Ft
Corsair H80i	34 000 Ft

Ajánlott dupla radiátoros kompakt vízhűtések

A fenti listán csak egyradiátoros folyadékhűtések találhatók, ezek itt viszont már duplaradiátoros szörnyetegek. Ennek megfelelően hangosabbak és hatékonyabbak, viszont az áruk is magasabb – elsősorban tuningolt konfigurációkhoz ajánljuk őket, azokhoz viszont igenis elkél az efféle brutális hűtés.

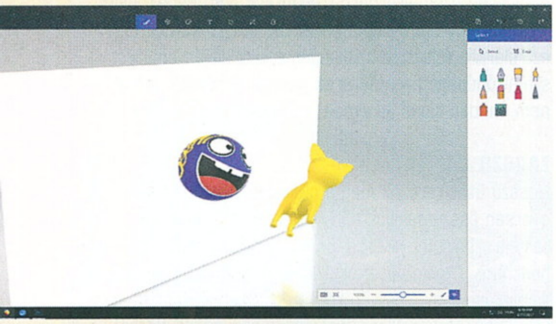
Gyártó	Átlagos fogyasztói ár
LEPA AquaChanger 240	24 000 Ft
Enermax Liqmax II 240	25 000 Ft
AC Liquid Freezer 240	29 000 Ft
Corsair H100i	41 000 Ft

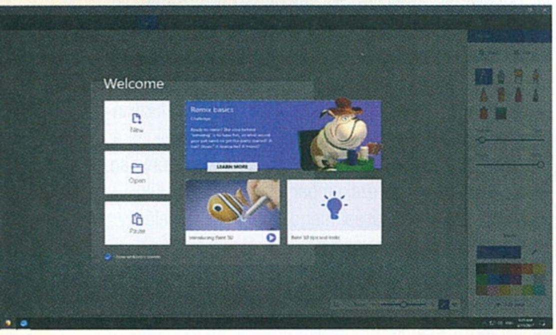
AZ ALKOTÓI FRISSÍTÉSRŐL

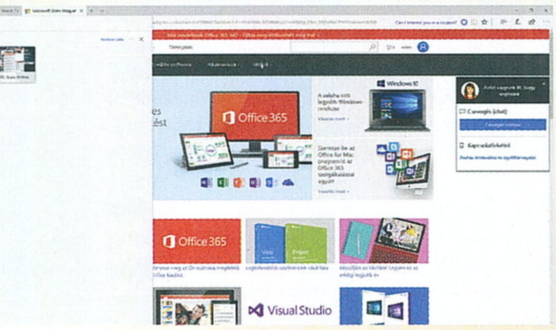
DIÓHÉJBAN

[IRTA BODAK] A WINDTOWS 10 ALKOTÓI FRISSÍTÉSE ÁPRILIS 11-ÉN ÉLESEDETT, AZÓTA ELÉRHETŐ BÁRKI SZÁMÁRA, MIKÖZBEN MEGÚJULÓ PAINTTEL ÉS SZÁMOS ÚJ FUNKCIÓVAL TESZI MÉG TELJESEBBÉ A MICROSOFT OPERÁCIÓS RENDSZERÉT.

Bár el kell ismerni, hogy a Windows 10 évfordulós frissítése (Anniversary Update) több és jelentősebb változtatást eszközölt az operációs rendszerben, mint a szóban forgó csomag, ez nem jelenti azt, hogy az Alkotói frissítés jelentéktelen lenne, sőt éppen ellenkezőleg. A Microsoft ígéretéhez híven most már nem úgy tekint a Windowsra, mint egyszer kiadott, X évig támogatott termékre, hanem sokkal inkább szolgáltatásként kezeli azt, és a folyamatos biztonsági és kompatibilitási javítások mellett új funkciókkal, programokkal bővíti ki a rendszert – ennek ékes példája a szóban forgó Alkotói frissítés is. Ha esetleg még nem érkezett volna meg automatikusan, de már tűkön ülsz, hogy kipróbálhasd, akkor sem kell feltétlenül a sorodra várni, egész egyszerűen a Windows frissítési segéd telepítésével és futtatásával bármikor installálhatod magad is az új csomagot. Az itt következő két oldalon röviden összefoglalunk pár dolgot, kiemelve, hogy mi mindenben változott meg, vagyis inkább bővült ki a Microsoft operációs rendszere, melyről egyébként hosszabban és részletesebben a PC Guru Microsoft különszámában is olvashattok, számos egyéb érdekesség, hardver és kütyü mellett. Van, amire ott nem jutott hely, a kimaradtak közül ide szorítunk be pár apróságot, hogy ne csak magunkat ismételgessük, de a motorháztető alatt végrehajtott, mezei felhasználóként kevéssé érdekes módosításokra/egyszerűsítésekre nem térünk ki. Hiszen kit érdekel a rendszerleíró adatbázis, amíg nincs vele baj?







HASS, ALKOSS, GYARAPÍTS

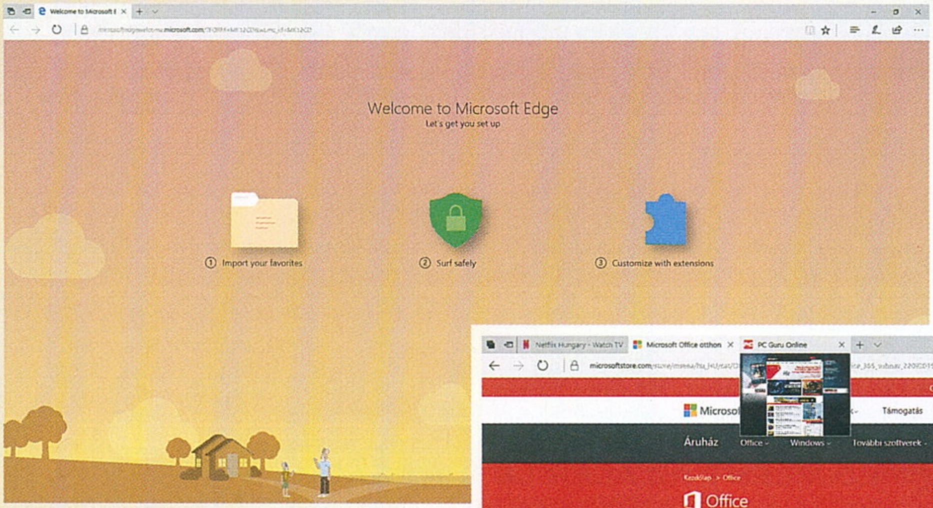
Az Alkotói frissítés (The Creators Update, avagy kódnevén Redstone 2) a manapság feltörekvő virtuális, kiterjesztett és kevert valóság (VR, AR, MR), valamint a 3D nyomtatás várható előrelendülésére apellálva hozza el a megújult Paintet, akarom mondani Paint3D-t. No, ne gondoljunk arra, hogy mostantól varázsütésre mindenki profi szinten fog modellezni a program segítségével. Ez már első ránézésre is látszik, főleg, ha találkoztunk már komolyabb, ugyanezt a célt szolgáló alkalmazással is. Persze ez nem jelenti azt, hogy rendkívül tehetséges vagy kitartó emberek ne álljanak elő a jövőben megdöbbentő, Paint3D-ben készült alkotásokkal, de tény, ami tény: ez a szoftver nem a 3DS Max kiváltására született. Ám akkor mégis mire jó, kérdezhetitek joggal. Szerencsére egyszerű a válasz: a „3D mindenkinek"-elve mentén a téma iránt érdeklődő, elsősorban fiatal felhasználók megragadása a cél. Épp ezért nem érdemes olyan programot készíteni, ami bonyolultságával, agyonzsúfolt kezelőfelületével és menük erdejével ijeszti el őket. A kezelőfelület ennek megfelelően letisztult, már-már a végletekig leegyszerűsített, s éppen ebben rejlik az alkalmazás szépsége: az egységes dizájnt követve érintés- és stylus-kompatibilis, vagyis elviekben éppúgy tudunk notebookon, tableten, telefonon alkotni, ahogy PC-n. A program kezelése a felhasználói felülethez hasonlóan egyszerű. Pár mozdulattal létrehozhatunk egyszerűbb testeket, melyeket aztán kedvünkre alakítgathatunk. Bár vannak még funkciók, melyekre szükség lenne a teljes szabadsághoz, nem kizárt, hogy ezeket későbbi frissítések során kapja meg a Paint3D. Arra a célra viszont, amire szánták, már így is tökéletesen megfelel.

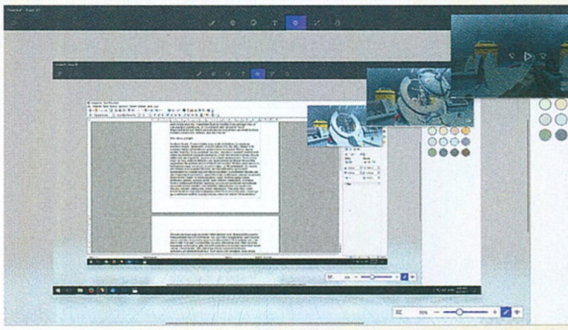
Elkészült műveinket aztán egyszerűen tudjuk átküldeni egyik alkalmazásból a másikba, felhasználhatjuk őket a PowerPointban vagy más Office-programokban. Igazi vonzereje viszont a jövőben

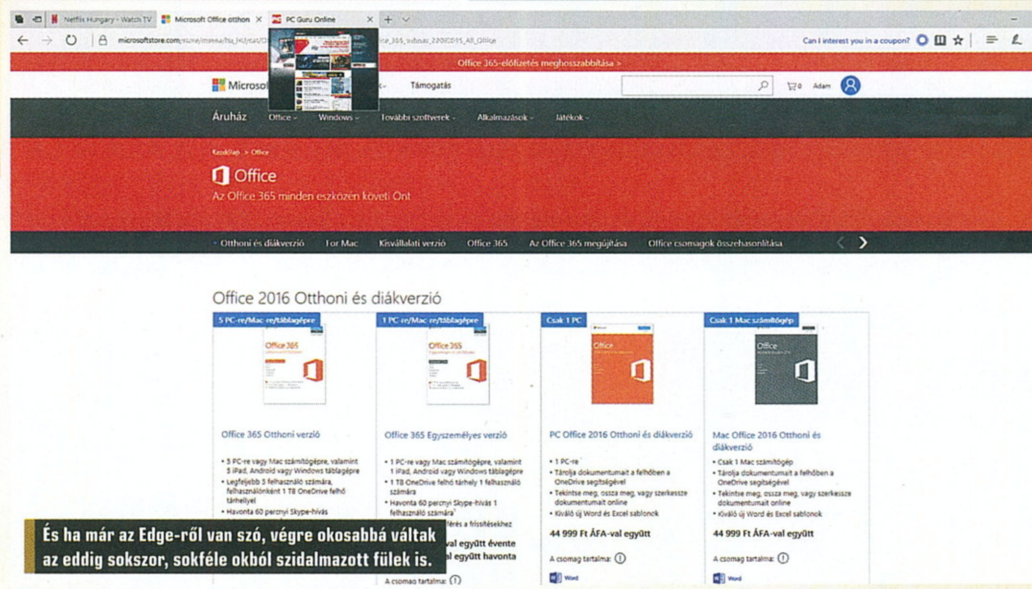
A The Creators Update-tel még az Edge is okosabb lett. Magától találja meg a legminőségibb tartalmakat!

JÁTÉKRA FEL?

A főszövegben szándékosan nem írtunk egy sort sem a Game Mode-ról, valamint a frissített játékos beállításokról, ezekkel ugyanis kiemelten foglalkozunk a már emlegetett PC Guru Microsoft különszámban. Röviden összefoglalva egyébként arról van szó, hogy egy új funkciónak hála a Windows 10 képes korlátozni a háttérfolyamatokat játék közben, ezzel fókuszálva gépünk teljesítményét. A valóságban ez 2-3%-os javulást jelent, és elsősorban gyengébb, irodai PC-k esetében jöhet jól. És bár emiatt sokan cinikus megjegyzésekkel illették a Microsoftot, legyünk magunkhoz őszinték: egy masszív gamer-PC-nél amúgy sem néhány háttérfeladaton múlik a teljesítmény.







És ha már az Edge-ről van szó, végre okosabbá váltak az eddig sokszor, sokféle okból szidalmazott fülek is.

érvényesülhet majd, ha beváltja ígéretét a VR-forradalom, mely a tömeges szórakoztatás egy új formája lehet. Ehhez igyekszik hozzájárulni a Microsoft is, amely több neves gyártóval szerződött le úgynevezett kevert valóság (Mixed Reality, MR) sisakok legyártására (ezekről esetleg már hallhattatok/olvashattatok korábban is). Ha ezek elterjednek, akár a Paint, akár a sokat emlegetett Minecraft előtt is új horizontok nyílhatnak meg.

Az elképzelés szerint a megfizethető (értsd: nem 700 dolláros periféria) headsetek beépített kamerák segítségével veszik a környezetet, és ezt vetítik a szemünk előtti kivetítőkre, az így megjelenített képben pedig virtuális tartalmakkal játszadozhatunk (ez lenne az AR). Ugyanakkor a hagyományos, teljesen virtuális térben futtatható alkalmazások is működnek rajtuk, ebben az esetben a „teljes szobás" VR-élményhez járulnak hozzá az előlapi kamerák oly módon, hogy a helyzetmeghatározásban segítenek, nincs szükség pozicionáló vevőkre, mint az Oculus és a Vive esetében. Így születik meg a kevert valóság, amire azonban még várnunk kell. Ha hihetünk a pletykáknak, a legelső ilyen készülék megjelenéséig akár még az őszi Redstone 3 is befuthat.

A MICROSOFT TALÁN NAGYOBBRA TERVEZTE A THE CREATORS UPDATE-ET, DE MÉG A VÉGLEGES FORMÁJÁBAN IS EGY REMEK FRISSÍTÉST KAPTUNK.

SOK KICSI SOKRA MEGY

A Microsoft lassan, de biztosan böngészőjét is felzárkóztatja a konkurenciához: az Edge sok kért funkcióval bővült, gyorsult, és a cég szerint biztonságosabbá is vált. Végre itt az előnézeti kép a weboldalakról, a megnyitott lapokat pedig további szerkesztésre vagy továbbításra egyszerűen megoszthatjuk a többi alkalmazásunkkal. Bár nem mindenkinek hasznos, de ha általában sok fület tartunk nyitva, akkor jól jöhet, hogy a megnyitott lapokat most már egyetlen kattintással félretehetjük, hogy később onnan folytassuk teendőinket, ahol abbahagytuk.

A böngésző alapfunkciói közé beépült egy e-könyv olvasó és a 360 fokos videók megtekintésének natív támogatása is, előbbieket már a Windows Áruházból is beszerezhetjük (bár a magyar nyelvű kínálat még szegényes).

Egy egész sor kényelmi funkciót is kapunk ám. Itt van például a Night Light, mely hasonlóan az iOS, macOS és Android rendszerekhez, finomítja a kijelző által kibocsájtott kék fényt egy megadott időpont vagy naplemente után, ezzel csökkentve a szemünkre rótt terhet – ez elsősorban táblagép vagy notebook esetén jöhet jól. Akad továbbá kép-a-képben funkció is, ami a kétfejűek vagy multitask-bajnokok számára lehet örömteli: segítségével lekicsinyítve követhetjük tovább kedvenc sorozatunkat, miközben „dolgozunk" vagy mással foglalkozunk éppen. Ide tartozik még a dinamikus lezárás is, mely munkahelyi laptopoknál előnyös (vagy a mindenbe belekutakodó családtagok ellen is jó lehet): számítógépünket vagy Microsoft fiókunkat összeköthetjük egy Bluetooth-eszközzel (pl. mobiltelefonunkkal), és ha hatótávolságon kívülre kerülünk, akkor a Windows automatikusan zárolja a rendszert. Csak ne felejtsük mindig magunkkal vinni a kütyüt! Ha már a paranoia is szóba került, akkor a személyes adataikat féltők fellélegezhetnek, hiszen az Alkotói frissítés telepítése után teljesen kikapcsolhatják a diagnosztikai adatok gyűjtését. Sőt megtekinthetik, hogy mi mindent és legfőképpen miért halmozott fel róluk a Microsoft eddig, és egyetlen mozdulattal törölhetik is azt – bár az igazán komoly klinikai esetek számára ez úgysem jelent bizonyosságot. Ne vedd magadra, csak viccelek. Én sem hiszem, hogy bárki kémkedne utánam... Tudom, hogy így van!

KÜLÖNVÉLEMÉNY

Amennyire vissza tudok emlékezni, a Windows esetében általánosan elterjedt, mondhatni szokásba fulladt vélemény volt, hogy mindig az előző, vagy az azt megelőző Windows volt a „jó", és az újjal csak szétbarmolták mindent. Az igazat megvallva nekem egyetlen egy Microsoft operációs rendszerrel akadt bajom, ez pedig a Vista volt (más viszont imádta, Chocho például évekig használta gond nélkül). Az összes többi tökéletesen megállta a helyét, és az általánosan elterjedt vélekedéssel szemben nálam valamiért stabilan és gond nélkül tették a dolgukat minden egyes nap. Ugyanez igaz a Windows 10-re is, mely évről évre csak jobb lesz. Adjatok neki egy esélyt, ha még nem tettétek volna, mert a Microsoft most tényleg nagyon igyekszik.

FINOM MEGÚJULÁS

acer PREDATOR 17 2017 – G9-793

TESZT

[ÍRTA POZANDR] **ELTELT EGY ÉV, ÍGY MEGJELENT AZ ACER LEGDRÁGÁBB NOTEBOOKJÁNAK, A PREDATORNAK A FRISSÍTETT, 2017-ES KIADÁSA. A GÉP MÉG MINDIG NAGYSZERŰ, KELLEMES ÉRZÉS KÉZBE FOGNI, HASZNÁLNI, DE SAJNOS NEM FEJLŐDÖTT AKKORA MÉRTÉKBEN, MINT KELLETT VOLNA.**

Sőt azt lehet mondani, hogy egy elem kivételével gyakorlatilag ugyanazt adja a gyártó, mint tavaly. Ez persze nem baj, hiszen ez a notebook még mindig remek választás bármely gamer számára, a dizájn erőteljes, a hardver képes a legújabb játékokat futtatni, ennél többet pedig egy játékos sem kívánhat. A világűrt akarod a Star Citizenben meghódítani? Megteheted. Profi katonát akarsz játszani, aki mindenkit elintéz? Ezzel a géppel menni fog.

DIZÁJNBÓL JELES

Az új Acer Predator egy hatalmas dobozban lapul, vastag habszivacs védőelemek eltávolításával lehet hozzáférni. A táp és tápkábel egy külön tartóban pihen, előbbi brutális méretekkel rendelkezik: 18,5x7,5x3,5 centiméteres. A gép egyébként remekül fest, nagyméretű teste fekete műanyag borítással rendelkezik, de ez nem a kemény, kopogós plasztik, hanem selymes, jó megérinteni, ráadásul az ujjlenyomatokat sem gyűjti, ami kifejezetten örvendetes dolog. Ahogy a játék céljára készült notebookok többségénél, itt is két szín dominál: a fekete és a vörös. A gép előző verziójához képest méretben csak minimális változás történt: 42,5x32,5x4,0 cm-es, a hátsó részt teljes egészében elfoglalja a hűtőpanel, elöl két vörös hangszóró, alul pedig a mélynyomó található. A hűtőpanel kialakításán szintén csak kicsit változtattak az Acer mérnökei, annak már tavaly is erőteljes vonalvezetése egy cseppet sem csorbult. Ha valakinek azt mondaná az Acer, hogy mondjon három szót a gépről, akkor az garantáltan az erő, energia, teljesítmény lenne – még úgy is, hogy ugyanezt 2016-ban is el lehetett játszani az akkori kiadással.

A SZÖRNY ELENGEDÉSE

Teljesítmény pedig van: a gép lelke egy Skylake architektúrán alapuló processzor, a 6700HQ, ami 2600 MHz körül ketyeg alapjáraton, de a Predator Sense programmal be lehet kapcsolni a turbót, méghozzá két fokozatban: a legmagasabb fordulatszámon már elérhető a maximális, 3500 MHz-es órajel. A gépben 32 GB RAM található, a grafikai feladatokért pedig egy Nvidia GeForce GTX 1070 felel – igen, ezúttal M betű nélkül, noha az asztali kártyák még mindig erősebbek picit a notis változatoknál.

Ez az egyetlen előrelépés az eszközben: a 8 GB-os GDDR5-ös memóriával felszerelt kártya nagyjából másfélszer gyorsabb, mint a 2014 szeptemberében megjelent GTX 970. Az alap órajel a GTX 1070-en már kevéssel meghaladja az 1400 MHz-et, ami remek eredmény, a memória interfész pedig 256-bites, csakúgy, mint az 1080-as sorozatnál. A grafikus vezérlő ráadásul támogatja a VR-t és a G-Syncet is. Utóbbit egyébként tudja a 39,0x22,0 cm-s UHD felbontású kijelző, ami a 4K-s megjelenítőknél már megszokott, gyönyörű képet adja. Ezek a legfontosabb tulajdonságai a notebooknak, a részletes adatokat a táblázatban tudjátok meglesni. Aki Kaby Lake processzort és GTX 1080-at szeretne, annak mélyebben a zsebébe kell nyúlnia, ezek ugyanis már csak a 2700 dolláros Predator 17 X-ben találhatók meg.

ACER PREDATOR 17 BENCHMARK, 4K-S FELBONTÁS

Játék címe	Min.	Max.	Átl.
Company of Heroes 2	38,61	60,58	51,38
Hitman Absolution	58	64	58,96
Metro 2033	24,29	95,78	56,49
Thief	29,1	62,8	53,7

Ezúttal nem volt előretelepített Project CARS, sem Far Cry 4, volt viszont World of Warships és Minecraft Windows 10 Edition. A Warships remekül futott, de hála a Steamnek, Originnek, Uplaynek és a Good Old Gamesnek, nemcsak hadihajót irányíthattam, hanem sok minden mást is. Természetesen az állandó programokkal is kipróbáltam a Predatort, Full HD-ban és 4K felbontáson egyaránt. Ezzel a hardverrel – ami a Skylake processzor kivételével abszolút a legújabbnak számít – 1080p-n minden álomsze-

rűen futott, a Metro maximum fps-száma elérte a 249,81-es értéket, míg az átlag 136,75 volt. Ez persze nem meglepő egy 2010-ben megjelent játék esetében, de későbbi címeknél sem adtak rossz eredményt a mérések. Az igazi kérdés azonban az, hogy UHD felbontáson hogyan teljesít ez a szörnyeteg. Nos, pillantsatok a benchmark-táblázatra, és meglátjátok az eredményeket. A DirectX 12 miatt pedig teljes pompájukban élvezhetők az olyan játékok, mint a Rise of the Tomb Raider, a Civilization VI vagy éppen a Deus Ex: Mankind Divided. A BioShock Infinite 4K-ban minden probléma nélkül futott, több játékóra alatt egyszer sem akadt meg – van ebben a kártyában bőven kakaó, különösen akkor, ha a legújabb címeket csak FULL HD-ben indítják el a játékosok.

Jól bevált recepten ne változtass! – tartja a mondás, ennek megfelelően az Acer extrák tekintetében ugyanazt kínálja, mint tavaly. A tajvani mérnökök kiváló léghűtési rendszert alakítottak ki, ami nem foglal el nagy helyet, és nem is külön vízhűtő egységgel dolgozik, aminek a hangja akkora lenne, mint egy repülőgépé. Az egy mozdulattal betehető-kivehető Cooler Master System tért vissza idén is, amit a DVD író-olvasó helyére lehet illeszteni, ha extra hűtésre lenne szükség (ez természetesen a konfiguráció része, védőtokban található a notebook mellett). Ehhez asszisztál a Dust Defender elnevezésű, Acer által kitalált megoldás, ami bizonyos időközönként megváltoztatja a ventilátorok forgási irányát, így takarítva ki a port a hűtőegységből. A Killer Doubleshot Pro pedig a vezetékes és vezeték nélküli internetkapcsolatot osztja meg, ezáltal minimálisra csökkentve a lag mértékét, ami különösen esportolóknál lehet hasznos. Ezt élesben kipróbálni persze csaknem lehetetlen, de ha valaki teszem azt egy Dota 2 TI-ra készül éppen, megnyugtathatja a lelkét az Acer specifikációival.

AZ ACER NEM GONDOLKODOTT SOKAT AZ IDEI PREDATOR 17 MEGTERVEZÉSÉN, HANEM SZINTE EGY AZ EGYBEN ÚJRA KIADTA A TAVALYRA SZÁNT MODELLT.

AZÉRT VANNAK PROBLÉMÁK IS

A 256 gigás Toshiba által gyártott SSD remek teljesítményt adott: bekapcsolás után 5 másodperccel már betöltődött a Windows 10 Home. Ugyan a tesztgépen még nem volt fent a The Creators Update, így annak új funkcióit nem tudtam kipróbálni, de a szokásos Microsoft lehetőségek mind rendelkezésre állnak: az Office egy hónapos próbaverziót ad, megtalálhatók az előretelepített appok, játékok, a Windows 10 Store-ból pedig a Forza 6 Apex is egyből letölthető a masinára.

A Predator 17 teljes billentyűzetet kapott, ez viszont angol kiosztással rendelkezik, annak ellenére is, hogy a gépen lévő Windows 10 magyar nyelven szólal meg. Ez azt jelenti, hogy vagy át kell állítani a világ legismertebb nyelvére a perifériát, vagy meg kell tanulni angol tasztatúrán magyarul írni. Ez szerencsére gyorsan megy, alig egy-két hetes gyakorlás után már fel sem tűnik az embernek, hogy nem hazai kiosztáson ír. Egyébként a billentyűzetnek volt egy kissé nevetséges hibája, amit egy több mint félmillió forintba kerülő notebooknál nem lehetne megengedni: nem volt 9-es számgomb! Volt 7-es, 8-as, utána pedig megint a 7-es következett, ami azonban 9-est írt. A numpad már helyes sorrendben tartalmazta a számokat. Sajnos nem tudni, hogy egyedi vagy szériahiba a számbillentyűk felcserélése, de ha ilyen gép vásárlása mellett döntötök, akkor mindenképpen ellenőrizzétek a klaviatúrát. A gépelés ugyanakkor meglehetősen kellemes élmény, a 13 centi széles csuklótámasz nagyszerű alátámasztást nyújt, a tapipad a két gombjával pedig az egyik legjobb, amivel hosszú évek alatt találkoztam. Általános használat mellett a notebook teljesen halkan működött a teszt során, a Predator rendszerhőmérséklete 30 fok körül volt, de terhelés mellett már jelentősen megnövekedett, ahogy a hangszint is. Utóbbi szerencsére nem annyira, hogy az zavaróvá váljon játék közben. Az viszont bosszantó volt, hogy a gép elalvása után többször csak újraindítással lehetett életet lehelni az eszközbe. A beépített akkumulátor a gyártó hivatalos adatai szerint hétórás üzemidőt bír, ez azonban nyilván csak akkor jön ki, ha szinte semmit sem csinálunk a Predatorral. Videónézéssel, facebookos Angry Birds játékkal két órán át tudtam használni a gépet, és Steammel is ugyanezt az aksiidőt hozta, ami nem túl jó eredmény, rokon notiknál a 3 óra a sztenderd. Jogos érvelés ugyanakkor, hogy egy ilyen gép azonban úgyis állandóan áram alatt van, amikor meg nem, akkor egy csomagban, de egy 8 cellás teleptől azért ennél többet vár el az ember.

UGYANAZ, MÉGIS KICSIT MÁS

Az Acer nem kockáztatott: már a tavalyi gép is jó volt, és a 2017-es kiadás is az. A gép összeszerelése kiváló, az illesztések pontosak, a grafikus meghajtó a legújabb, a hangzásvilága remek. Aki tavaly megvette az eszközt, valószínűleg nem fogja ebben az évben lecserélni erre, aki pedig rendelkezik a szükséges pénzmaggal, ennél jobbat nem találhat. Ugyanakkor egy Kaby Lake processzoros kiadásnak örültünk volna; bár a Predator 17 többféle kiszerelésben kapható, a legújabb Intel processzor ezek egyikében sem található meg. A döntés hátterében talán az ár lehet, bár a pontos okát csupán az Acer mérnökei tudják. Azért remélem, hogy a következő évben már egy Kaby Lake által meghajtott gépet próbálhatok ki.

ACER PREDATOR 17 – G9-793 TESZTMODELL SPECIFIKÁCIÓK

Processzor	Intel Quad Core i7-6700 HQ 2.6 Ghz (Skylake)
Memória	32 GB DDR4 2400 Mhz (64 GB-ig bővíthető)
Videokártya	nVidia GeForce 1070 8 GB DDR5
Kijelző	17,3 hüveykes UHD (3840x2160p), matt, IPS, G-Sync
Háttértár	256 GB SSD, 1TB HDD
Optikai meghajtó	Super Multi DVD olvasó/író
Hálózat	802.11 a/c WIFI, Bluetooth 4.0
Csatlakozók	4 USB 3.0, 1 USB Type-C, HDMI, Gigabit Ethernet, Display Port, 1 SD kártya
Extrák	Cooler Master System hűtőegység
Akkumulátor	Beépített 8 cellás, 90 WHr
Dimenziók	425 mm x 325 mm x 40 mm
Súly	4,3 Kg
Garancia	2 év
Operációs rendszer	Windows 10 Home 64-bit
Audió	Acer True Harmony
Ár	Kiszereléstől függően 600 ezer forinttól 950 ezer forintig

írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Sziasztok, Olvasók, vagy ahogy a Dota 2-ben mondani szokás: GLHF, azaz sok szerencsét és Half-Life 3-at mindenkinek! Remélem, izgalmasan telnek nálatok is a tél utolsó napjai, így május vége felé haladva lassan én is lekapcsolom a fűtést és lebontom a fenyőfát. Különben is zavar a sok ajándék alatta. *(Úgy érted, sok ellenséged küldött levélbombát? – Chocho)* Örülök, hogy ismét fellapoztátok a levrovot, ahova szerkesztőségünkbe érkezett leveleket igyekszünk pakolni, és megválaszolni azokat legjobb tudásunk szerint, amiről köztudott, hogy igencsak szegényes. Szóval előre szólok: nem az én hibám, ha nem tetszik a válasz. *(Igen, már megtanultam, hogy MINDIG és MINDEN a főszerkesztő hibája! – Chocho)*

KIBONTJUK

Hula! (ezt nem tudom, hogy miért írtam, talán pályázok a leggagyibb beköszönés címre) **(Akkor már legyen Hola, de sajnos ezért még nem jár ajándék)** ***(Hulla? Hát nem ástam elég mélyre?! – Chocho)*** Még sosem írtam a PC Guru levelezési rovatába, pedig azért viszonylag régóta, '99 óta gyűjtöm az újságot. Most viszont a Kibontjuk című YouTube-sorozat annyira felcsigázta az érdeklődésemet, hogy muszáj volt virtuális pennát ragadnom és belevágnom a számítógépes levelezési rovatok mély-berkeibe ***(Ha már modoroskodsz, csináld jól: Számítógépes (Kompúteres) Levelezési Rovatba, a Levelezési Rovat Vezető Úrnak – Chocho)***. Eddig is előszeretettel nézegettem Chocho és Chris hüly... izé, intellektuális fejtegetéseit az Ezzel játszunk sorozatban, de ezekkel a Kibontjuk részekkel nagyon megdobogtattátok a szívemet. Ugyanis (sajnos) már abban a korban járok (közelebb a harminchoz, mint a húszhoz), mikor ezek a dobozos verziók olyan szintű nosztalgiafaktort vonnak maguk után, hogy Chris Baldur's Gate nagydobozos verziójától azonnal beindult a nyálelválasztás, nem is beszélve Böjti régi Sega játékairól. Mostanában eléggé nagy retro lázban égek, és a mostani steames digitális változatok után nagy élvezet volt újra fizikai változatait is látni a játékoknak (amikor még volt rendes kézikönyv, esetleg artbook a játék mellé). Amúgy csak ennyit szerettem volna írni. Tényleg örülök az ilyen fajta videóknak is (jaj, majdnem elfelejtettem mondani, hogy a press kites videók is nagyon komolyak!) és további jó munkát kívánok nektek! Üdv, szutyok47

Köszönjük szépen! Sajnos túl nagy gyűjteménnyel nem igazán rendelkezünk, azt pedig már megmutattuk, amink van, ezért majd próbálunk egy kicsit újítani ezen a videosorozaton. A horrorfilmek esetében arra gondoltam, hogy néha vért spriccelek majd a kamerába, hogy életszerűbb és félelmetesebb legyen a dolog. ***(A tiédet? Támogatom! – Chocho) (Na gyertek csak velem a kamera elé... – Böjti)*** **Egy jó kis artériás vérzés bárki végignézne, igaz? A Call of Dutyban ez működött, miért ne lehetne itt is megpróbálni? Vagy lehetne esetleg főzős műsor is, amiben a kamera előtti 30 centis asztalon készítenénk steaket, hagymás babot, vagy valami hasonlóan illatos finomságot, amit aztán felzabálhatunk műsor közben.** ***(„Én is szeretem a hagymásbabot." – Bud Spencer)*** **A másik ötletem az volt, hogy meghívok sztárokat is a műsorba, akik jelenlétükkel emelnék az est fényét, úgyis bazi sötét van itt. Olyan sztárokra gondoltam, mint Chocho vagy Böjti, vagy... Na, elég hamar kifogytam az ötletekből. Viszont ha ismertek valakit, aki szívesen szerepelne a műsorunkban, szóljatok nyugodtan. Mindenre nyitott vagyok. Szívműtétre még nem annyira, de nem zárok ki semmit a nézettségért cserébe. Hallod, Google?! Küldj pénzt!** ***(Kösz, hogy nézel minket, tartsd meg jó szokásod. – Böjti)***

GÉPÖSSZESZERELÉSI TANÁCSADÓ KFT.

Tisztelt Smejkál Úr! ***(Az ilyen köszönéseket Chocho nagyon szereti, szóval mostantól mindenki így írjon neki. – Böjti)*** Már nyugdíjban vagyok, de még mindig nem csitult az érdeklődésem a számítógépek iránt. Ugyanis majdnem 30 évig mint informatikus kerestem a kenyerem. Ám van egy „átka" ennek a szakmának: örökké tanulni kell, követni az újdonságokat. Ezt tettem szüntelenül a mai napig, persze amíg dolgoztam sokkal nagyobb erőbefektetésekkel és sokkal jobb körülmények között. Ugyanis olyan cégnél dolgoztam, ahol állandóan az élen jártunk az újdonságok bevezetésével. Most egy gondolat foglalkoztat legjobban, nevezetesen az, hogy venni kéne egy asztali számítógépet, mivel a régi már nagyon öreg volt és tönkre ment. Ám ismerve a mai fejlettségi szintet a számítógép piacon, sehogyan sem találok olyan kész PC konfigurációt, amilyen nekem megfelelne. Olvasgatom a különböző tudnivalókat a számítógép építéshez, de úgy érzem, hogy a legtöbb fórumon vak vezet világtalant. Az a nagy baj, hogy rengeteg gyártó és rengeteg termék létezik már mindegyik komponensből, viszont sehol sincs egy áttekinthető táblázat a komponensek kompatibilitásáról. Másrészt ahogy keresgélek, azt veszem észre, hogy a kész konfigurációk gyakran a leglehetetlenebb módon vannak összekombinálva. Innen jött az ötlet, hogy valaki létrehozhatna egy szolgáltató céget azzal a specialitással, hogy egy-egy alaplaphoz folyamatosan frissítene egy táblázatot az adott alaplappal kompatibilis valamennyi komponensről. Persze, ez fizetős szolgáltatás lehetne, s erre lehetne alapozni egy igen jövedelmező vállalkozást is. Mellesleg, az alaplap gyártó cégeknek is érdeke, hogy minél bátrabban vásárolja termékeit minél szélesebb vásárlói bázis, mert összerakni egy PC-t nem akkora ördöngösség, jómagam is raktam össze gépeket több alkalommal, de az még a kilencvenes években volt, amikor még nem terjedtek el ennyire tömegesen a különböző gyártmányú és típusú komponensek. Bocsánat, ha okoskodásnak tartja, amit összehordtam itt, és köszönöm az ezeknek a soroknak szentelt drága idejét. Üdvözletem, és kívánok minden jót, ROMI

Testvérem! Ha tudnád (tegeződhetünk, szerintem egykorúak lehetünk?), hogy mennyire átérzem a problémáid. Tudom, hogy ezt a levelet nem nekem szántad, de engedd meg, hogy én válaszoljak rá, ugyanis úgy érzem, hogy szinte már ismerlek, pedig még csak a leveled olvastam. Annyi mindenben hasonlítunk, akár én is írhattam volna ezt a levelet Chochónak. Igen, engem is zavar, hogy nem tudom, melyik processzor melyik foglalatba való. Hogy melyik memória melyik alaplappal kompatibilis, vagy mi a különbség az ilyen-olyan hűtéstechnológiák közt. „Tápegységet szeretnél? Milyen házba?" kérdezi az eladó, erre kiröhög, amikor azt mondom, hogy társasba, négylakásosba. „Asztali gépet?" Nem, a földön lesz. Tovább röhög. Azt hiszik, hogy ez vicces? Hát nem! Alul vagyunk informálva számítástechnika ügyileg, és kezdem úgy érezni, hogy ideje lenne egy forradalomnak bekövetkeznie ahhoz, hogy a gyártók végre komolyan vegyenek minket. Viccet félretéve én is szeretném, ha valamilyen szinten egyszerűbb lenne a gépösszerakás, ugyanis egy PC tulajdonosnak igenis saját magának kell összeállítani a gépét ahhoz, hogy tudja, mi van benne. Ismerje az alkatrészeket és azt, hogy azok mire valók. Hogy a merevlemezen van az adat, nem a billentyűzetben. ***(De ezt miért most kell megtudnom? – Böjti)*** **Hogy az alaplap mire való, hova kerülnek arra az alkatrészek, stb. Sajnos ezen irányú szakirodalom tényleg nincs, vagy ha van, az már nagyon elavult, viszont mi igyekszünk minden harmadik hónapban egy gépajánló cikkel segíteni. Ezen kívül nem szégyen számítástechnikai eladókat megkérdezni, mert ők a legképzettebbek ebben a témában. Az is jó ötlet, ha megnézzük, hogy egyes boltokban mi épp a legnépszerűbb alkatrész a mi árkategóriánkban, és utána nézni, hogy hasonlóban milyenek vannak még. De tény, hogy nem könnyű feladat ez. Bele kell ásni magunkat, aztán menni fog. Még mindig könnyebb, mint kocsit szerelni, vagy gázszerelőnek lenni. Utóbbihoz rengeteg ész kell például.** ***(Tisztelt Romi! Köszönöm levelét. Ezúton tájékoztatom, hogy az Ön cégötlete roppantmód lehetőségteljes, és mint ilyen, jómagam is magamévá téve már be is jegyeztettem azt. Ígérem, segítségéért exkluzív képeslapot küldök Önnek a***

Bahamákról. Maradok őszinte híve: Smejkál Péter Főszerkesztő Úr – Chocho)

CHOCHO & CHRIS, VAGY BARÁTNŐ LEGYEN?

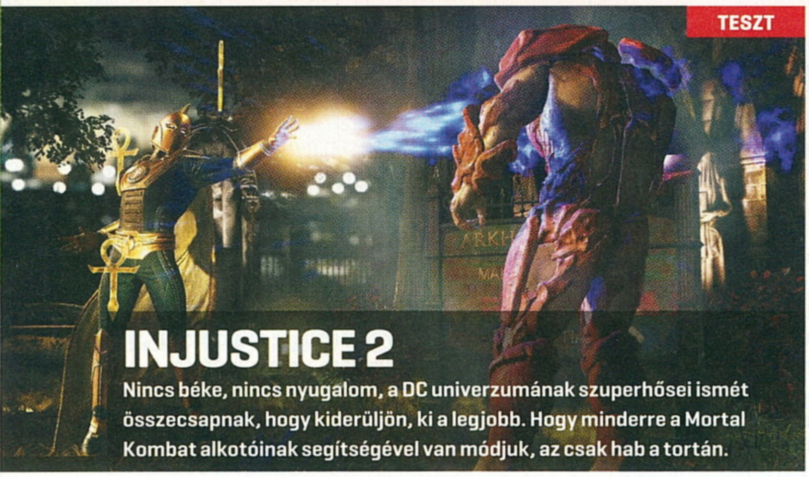
Üdv a Csapatnak! Nem olyan régen sikerült elköltözni otthonról, ezért rendes internetem még nincs, de azért mobilinterneten fel-felkukkantok a netre, már amennyire a hálózat ezt lehetővé teszi. Gondolkodtam rajta, hogy lassan előfizethetnék a lapra is, nem pedig faterét nyúlnám le, ami már ki tudja, hogy járt. Egyelőre viszont az életben maradás a cél. Barátnőm szerint nem sokat lendít az esélyeinken, ha jót nevetünk Chris és Chocho marakodásán, de természetesen ez sem az utolsó dolog a múlandó életben. Persze én nem adom fel, lelkesen ostromlom az olyanokkal, mint az előfizetés, ami mellé járnak különböző hardverek. Milyen jó lenne, ha már azt se kéne venni a számítógéphez... Kérdésem is ezzel a témával kapcsolatos: nektek milyen módon sikerült elszakadni otthonról? A Guru csapata milyen tapasztalatokkal lett gazdagabb ezen a téren? Van e valami fontos dolog, amit tanácsolnátok nekem és a hasonló szituációban lévőknek? Üdv, **DÁVID**

Elszakadni otthonról?! Hát megőrültél te? Önként otthagytad a házi kosztot, a mosott ruhákat, a hajtogatást, a mosogatást, a WC-papír guriga varázslattal történő cseréjét? Ilyen őrült dolgot senkinek sem javaslok. Viszont ha mégis ilyen elkeseredett lépésre folyamodna bárki közületek, javaslom, hogy előtte kérjétek meg a szülőket, hogy fizessenek elő a magazinunkra. Címváltoztatást simán tudtok kérni tőlünk később. Ha pedig a videóink nézését hanyagolod, annak meglesznek a következményei, tudd meg! Szólunk a Google-nek, aki a barátunk, aki szól a testvérének, a YouTube-nak, aki az összes felgyülemlett anyagunkat egy hét alatt ledaráltatja veled. És hogyan esett meg nálunk ez az esemény? Nos, az enyém nem túl vidám történet (elvitte a bank családi házat), de a lényeg, hogy nagyon sokáig szűkösen éltünk kedvesemmel egy kicsi lakásban, ami most már eléggé a szívünkhöz nőtt. Most már van internetünk, számítógépünk, színes televíziónk több mint 3 csatornával, s egy kölcsön macskánk is, aki a szomszédból jár át hozzánk hízelegni/zabálni. Szóval jól megvagyunk, köszi szépen! *(Nem tudom, miről van szó, én most is mindig haza megyek munka után. A kocsma túl messze van. – Chocho) (Hiányzik a családi ház, de már jó ideje külön élek, szóval megszoktam, hogy vége a gyermeki nyugalomnak... a fő problémám, hogy nem férek el a játékoktól, filmektől, könyvektől, illetve lassan a gyerekholmiktól. – Böjti)*

OKTATÓMÓD ON

Kedves Chris és PC Guru szerkesztőség!
Sokáig tanakodtam, vajon megéri-e ezt a levelet megírnom nektek, végül arra jutottam, hogy úgy is állandóan azzal nyaggattok minket olvasókat, hogy írjunk. Meg aztán úgy sejtem, örülni fogtok, ha megtudjátok, mekkora segítséget is nyújthat a lapotok nekünk, egyszeri földi halandóknak. Így esett az eset: egyetemen, kortárs irodalom órán azt a feladatot kaptuk, hogy írjunk kritikát egy a tanár által választott könyvről. Meglehetősen kétségbeestem, mivel soha életemben nem olvastam kritikát se könyvről, se semmiről. Azonban, miközben a fejemet fogtam az íróasztalomnál, bevillant: hiszen én havonta több tucat kritikát olvasok, méghozzá tőletek! Azonnal fellapoztam az aktuális számot (2017/03) (Hopp, egy friss levél! Csak 2 és fél hónapos!) és elolvastam egy Horrorkamrát, ezúttal figyelve a technikákra ***(Tök jó, olyan pro olvasó vagy, hogy a magazinban nem is szerepelő cikkeket olvasol! Bravó! – Chocho)***. Egy hétre rá megkaptam az értékelést: a szerkesztési elv és a felépítés különösen jóra sikeredett, ügyesen becsaltam az olvasót az én nézőpontomba. Úgyhogy innen is köszönöm nektek, és azt javaslom, hogy tegyetek egy próbát a kritikaírás oktatásával. A Guru legyen velünk! Üdv, **Attila**

Böjtinek most épp sírhatnékja támadt, annyira meghatotta a leveled, hogy az ő cikkét tartottad mintaként magad előtt. Bár jobban jártál volna egy átfogó Chris kritikával, de nem lehet mindig elsőre megtalálni a legjobbat, ugyebár. *(Jól választott, meg is lett az eredménye. Ugyebár. – Böjti)* Az ötletedre reflektálva viszont nem hinném, hogy bárkinek igénye lenne arra, hogy kritikaírásról oktatást kapjon. Úgy érzem, hogy az emberek többsége eléggé lekezelően áll ehhez, úgy gondolják, hogy olyan cikket, amiket mi írunk, bárki bármikor összedobhat. Aztán csak akkor jönnek rá, hogy ez nem teljesen így van, amikor megpróbálkoznak vele, és vagy a karakterszámot nem tudják kordában tartani, vagy a gondolataik lesznek kuszák és csapongók. Szóval ennek is megvan a szépsége, az biztos, de mi nagyon imádjuk. Megyek is, befejezem a Dawn of War 3 cikkemet, aminek most nem szeretnék nagy reklámot csinálni, de ha azt olvastad volna... Na, de most már mindegy.



INJUSTICE 2

Nincs béke, nincs nyugalom, a DC univerzumának szuperhősei ismét összecsapnak, hogy kiderüljön, ki a legjobb. Hogy minderre a Mortal Kombat alkotóinak segítségével van módjuk, az csak hab a tortán.

THE SURGE

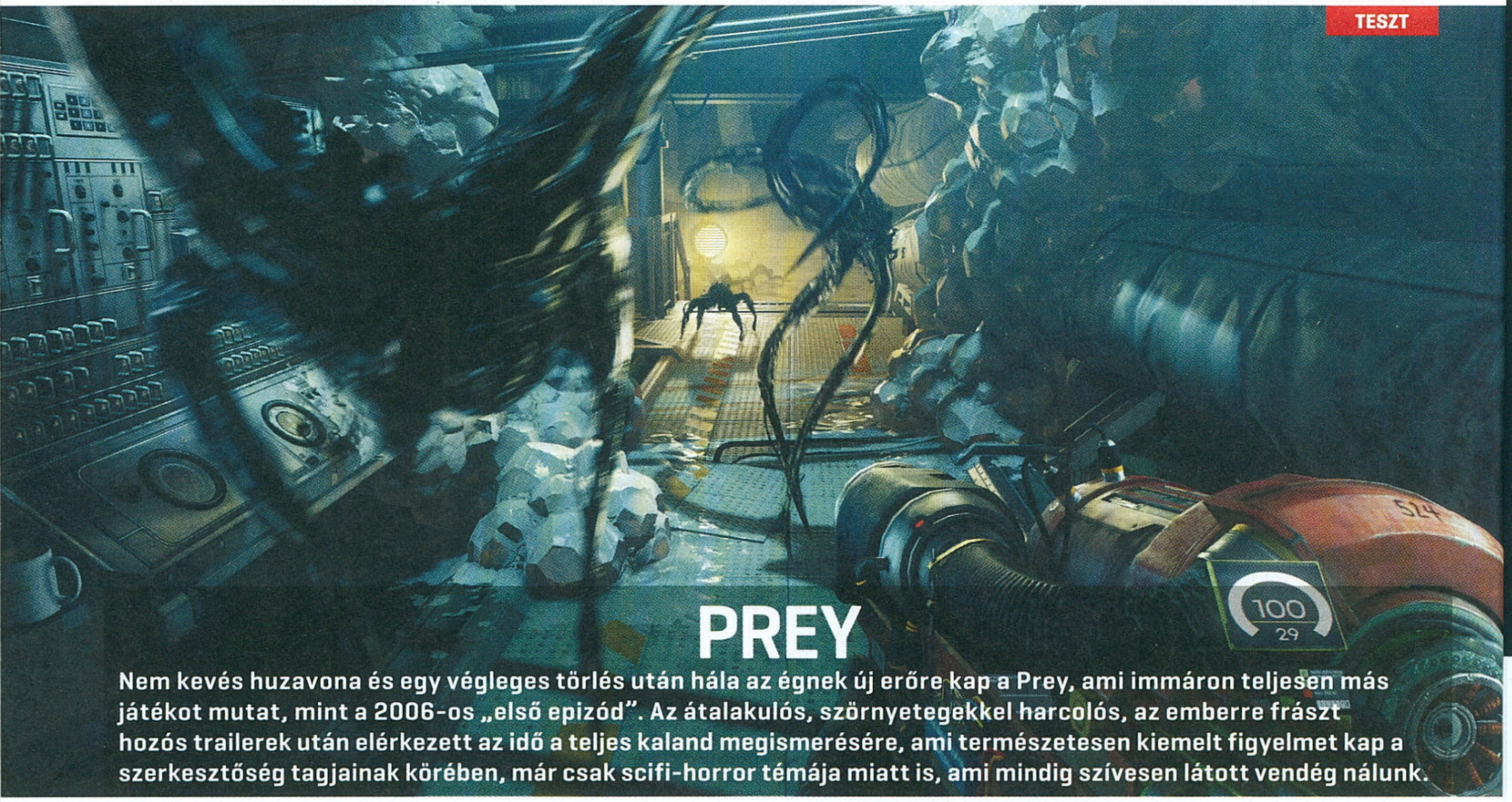
A Lords of the Fallen után sokan várták a stúdió következő, ezúttal már a jövőben játszódó produkcióját, ami azonban így sem esett messze a fájától, és még mindig komoly kihívást jelenthet a végigjátszása.

STRAFE

1996 legjobb játéka? A múltidézésben született, minden ízében igazi nosztalgiabombának ígérkező STRAFE végre elkészült, és bár pont lecsúsztunk róla aktuális számunkkal, a következőben nem hagyjuk ki.

MIRAGE: ARCANE WARFARE

Tom Bannerék a Chivalry után ismét kaszabolásra és akcióra vágytak, ám az arab világ minden misztikumát és báját tükröző Mirage igazi különlegességnek ígérkezik, ezt már most elismerjük.



PREY

Nem kevés huzavona és egy végleges törlés után hála az égnek új erőre kap a Prey, ami immáron teljesen más játékot mutat, mint a 2006-os „első epizód". Az átalakulós, szörnyetegekkel harcolós, az emberre frászt hozós trailerek után elérkezett az idő a teljes kaland megismerésére, ami természetesen kiemelt figyelmet kap a szerkesztőség tagjainak körében, már csak scifi-horror témája miatt is, ami mindig szívesen látott vendég nálunk.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚNIUS 08-ÁN

JELENIK MEG

acer

KEZDŐDJÖN A JÁTÉK

Aspire VX 15

- 7. Generációs Intel® Core™ i7 processzorral
- 8GB DDR4 2133MH
- 1000GB HDD
- NVIDIA® GeForce® GTX 1050

Intel® Core™ i7 processzorral.

intel CORE i7 inside™

DIGIPRIME.HU

CHRIS PRATT
ZOE SALDANA
DAVE BAUTISTA
VIN DIESEL
MINT KICSI GROOT
BRADLEY COOPER
MINT MORDÁLY
ÉS KURT RUSSELL
MARVEL STUDIOS
A GALAXIS ŐRZŐI VOL. 2
A MARVEL STUDIOS BEMUTATJA JAMES GUNN FILMJE "A GALAXIS ŐRZŐI VOL. 2" CHRIS PRATT ZOE SALDANA DAVE BAUTISTA VALAMINT VIN DIESEL MINT KICSI GROOT
BRADLEY COOPER MINT MORDÁLY MICHAEL ROOKER KAREN GILLAN POM KLEMENTIEFF ELIZABETH DEBICKI CHRIS SULLIVAN SEAN GUNN ÉS SYLVESTER STALLONE ÉS KURT RUSSELL SZEREPOSZTÁS SARAH HALLEY FINN, CSA ZENEI SUPERVISOR DAVE JORDAN ZENE TYLER BATES VIZUÁLIS FEJLESZTÉS SUPERVISOR ANDY PARK
VIZUÁLIS EFFEKT SUPERVISOR CHRISTOPHER TOWNSEND JELMEZTERVEZŐ JUDIANNA MAKOVSKY VÁGÓ FRED RASKIN, ACE CRAIG WOOD, ACE LÁTVÁNYTERVEZŐ SCOTT CHAMBLISS FÉNYKÉPEZTE HENRY BRAHAM CO-PRODUCER DAVID J. GRANT EXECUTIVE PRODUCER NIKOLAS KORDA STAN LEE EXECUTIVE PRODUCER VICTORIA ALONSO JONATHAN SCHWARTZ
EXECUTIVE PRODUCER LOUIS D'ESPOSITO PRODUCER KEVIN FEIGE, p.g.a. ÍRTA ÉS RENDEZTE JAMES GUNN
MARVEL
MÁJUS 4-TŐL A MOZIKBAN!
3D-BEN ÉS IMAX 3D-BEN
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
FORUM HUNGARY
forumhungary.hu facebook.com/FilmKockak